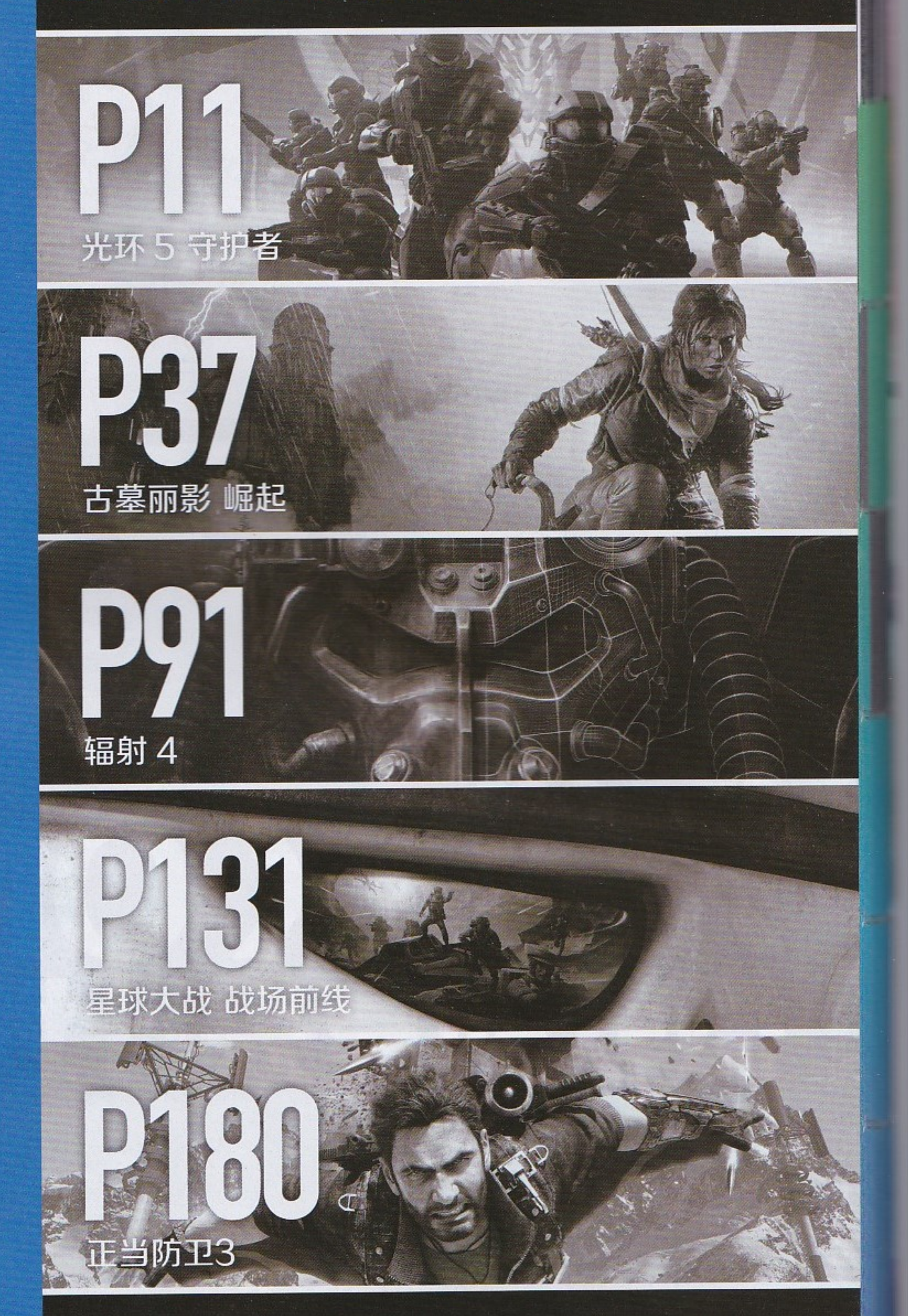

UCG
XBOX ONE
PLAYSTATION 4
Wii U
次世代
专辑VOL.5
NEXT GEN
SPECIAL
宿命0.5 揭秘
Bungie的迷失与救赎
拯救XBOX ONE
微软的复兴计划
古墓丽影 崛起
辐射 4
COD 黑色行动Ⅲ
光环5 守护者
刺客信条 枭雄
星球大战 战场前线
正当防卫3


未知海域 4 贼途末路

次世代 专辑 VOL.5 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：方文聪
封面设计：anubis



4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

拯救 XBOX ONE 微软的复兴计划

文 清国清城 编 初心者 美编 anubis

拯救民意

对于 Xbox 的失势，大概最料想不到的就是微软自己。

X360 发售后的 8 年时间，微软的处境似乎一片大好。PS3 因为高昂的售价与奇葩的硬件架构而节节败退，给 X360 创造了千载难逢的机会。同时 X360 也成为家庭多媒体娱乐的最佳选择，用来在线点播高清视频是再好不过的设备。索尼在蓝光身上下了重注，没想到实体光碟却被在线点播击败了。

微软开始变得自信，在消费电子领域，他从未取得如此胜利。于是在 2010 年，他信心满满地推出了 Kinect。《连线》杂志称其首发活动为"电子游戏史上最奢华的产品首发"，微软请来了全球最顶尖的杂技团，把大象弄进了首发现场，会发光的巨型"Xbox"光球大到足以碾碎前排的观众们。三年后，当微软公布 X360 的后续机种时，其内心已深信将会拿下整个游戏业。

在 PS3 VS X360 的大战中横空杀出了一个 Wii，夺走了本该属于微软的冠军。而随着 Wii 的陨落，以及后继者 Wii U 的乏力，似乎已经没有什么能够阻挡微软称霸的脚步。理论上来说，Xbox One 应该是能够让玩家满意的——它有更强的性能，有手感更好的手柄、更先进的 Kinect，还有云技术为今后的性能拓展带来无尽的可能。然而微软偏偏忘记了最重要的一件事——游戏。Xbox One 的首次发布会足有一个多小时，却只给游戏留了 6 分钟。

玩家们觉得遭到了背叛，他们在论坛上、博客里发表自己的不满，而媒体也一致认为这场发布会是一次灾难。

过去三十多年的历史已经无数次验证了一个真理——任何一部试图偏离游戏本位的游戏机，都将注定失败。PS3 初期就是败在这里，

都通过全力增强游戏阵容才扭转了局势。而微软在 Xbox 尚未取得真正胜利之时，就急切地将多媒体作为重点，结果葬送了自己好不容易得到的微弱优势。

微软的领导人试图补救，他们将之后的发布会全部围绕游戏，早早地公布了《光环》新作。但这并没有改变人们已经产生的不良印象。由于 Xbox One 强行捆绑 Kinect，导致其售价比 PS4 贵 100 美元，而性能却较之稍弱。人们不禁将其与当年强行搭载蓝光光驱的 PS3 做对比。

在主机发售之前的舆论方向往往已经具有一些预测作用。果然，在 2013 年 11 月 22 日 Xbox One 发售后，销量令人失望。

微软不会放弃 Xbox 业务，而为了弥补之前的过错，微软想尽了办法。首先是追加了数亿美元的投资，并采取了大胆的战略，试图将数亿 Windows 用户变成 Xbox 用户。不过首先，微软最迫切的一件事是：赢回玩家的心，无论要付出多少代价。



■微软游戏工作室总经理Shannon Loftis

多媒体的撤退

“今年的感觉是，我终于回到家了。”Shannon Loftis 说。她是微软游戏工作室的第一位女性总经理，她将负责打造 Xbox One 的下一批重点大作。

游戏业从业者的典型形象是穿着各种游戏主题 T 恤与运动鞋的胖子。在这样的环境里，着装时髦而专业的 Loftis 显得有些格格不入。单看外表，玩家可能就会觉得她“不懂行”，但实际上她充满自信。Xbox 员工们说起 Loftis 都会肃然起敬，就像士兵在谈论充满权威的指挥官一样。Loftis 是出了名的既严格又保护下属，他对游戏质量与进度有着很高的要求，但是又很会保护工作室，让他们不用承受外部的压力。

Loftis 在微软工作了 22 年，经历了公司一次又一次的浮浮沉沉。她也是最早被安排到微软游戏部门的员工之一，90 年代末微软试图通过游戏让更多家庭电脑用户使用 Windows，当时她就开始负责游戏产品事务。2000 年代初，她开始为第一代 Xbox 开发游戏，参与了 Xbox Live 的打造。她负责了 X360 的欧洲游戏开发事务，具体涉及的游戏包括《除暴战警》、《神鬼寓言》等。当微软开始开发 Kinect 时，Loftis 带领一个内部工作室开发了一系列游戏与核心技术。Loftis 上一个职务是 Xbox 娱乐工作室的总经理，当时该部门成立的目的是围绕各种知名游戏系列，为 Xbox One 制作纪录片、电影与电视剧。可惜因为各种原因，该部门已经被关闭。

现在，Loftis 与微软游戏部门的整体战略一样，重新回到了游戏本位——她的工作主要是寻找开发商为微软开发未来的重点大作。

在微软、索尼与任天堂这三家硬件商里，微软的第一方游戏开发力量是最薄弱的。第三方游戏方面，如今的开发商们都是跨平台，因此也很难获得独占大作。所以微软将突破口放在了所谓的“第二方游戏”上面，也就是那些与主机厂商之间存在密切资金关系的外部开发商们。这是一种双赢的合作方式：微软游戏工作室可以获得优秀团队开发的独占游戏，而开发商可以解决资金问题，获得足够的市场营销预算，还有微软提供的技术支持。在这种策略下诞生了《战争机器》、《舞蹈中心》等大获成功的游戏，合作的双方都可谓名利双收。

要复兴 Xbox，微软需要打造下一波超级大作。与第三方的合作必须更快、更简单、更优质。2016 年，微软重点支持的第二方游戏有三款：《再生核心（ReCore）》、《除暴战警》和《量子破碎》。这三款游戏都是上一任领导层留下来的，属于上一次公司战斗计划的未执行部分。其中在过去几年来变化最大的当属《量子破碎》。

《量子破碎》是一款第三人称视点的动作射击游戏。在某大学的一次实验中发生了意外，主角 Jack Joyce 获得了扭曲时空的能力，他要利用自己的能力阻止 Paul Serene——一个能够看到未来的男人。剧情本身既高雅又低俗，介于克里斯托弗·诺兰和罗兰·艾默瑞奇导演的电影之间。无论如何，从微软公开的 DEMO 来看，该作的玩法绝对够酷。比如去年公布的一个 DEMO 中，一艘船撞到了桥上，主角利用时间停止的能力，踩着碎片跳到了安全的地方。

然而在这背后，《量子破碎》的开发历程并不顺利。

《量子破碎》是 Xbox One 在 2013 年首次公开时公布的两款新作之一，原本是微软多媒体战略的样板之作。点播电视剧与玩游戏不再是两种完全不同的应用。在《量子破碎》中，两者将合二为一。具体来说，在玩家的战斗过程中，可能达到某个位置就会插入真人实拍的电视剧，从反派的角度讲述故事。也就是说，普通电视剧中不同故事线的剪辑被改成了用游戏与电视剧混剪。这意味着《量子破碎》的开发者们需要学会电视剧制作中的淡入淡出手法，来自洛杉矶与雷蒙德的团队要帮助几千英里之外位于芬兰的游戏开发团队。

然而到了 2014 年，微软的多媒体计划被现实击碎了。微软娱乐工作室被关闭，Xbox One 不再强制捆绑 Kinect。《量子破碎》创意总监 Sam Lake 表示，随着公司战略的变化，游戏的开发手法也随之改变。“我们一步一步地改变，”Lake 说，“过去对 Xbox One 重要的东西变得没那么重要了，而其他部分变得比原计划更重要。”微软的调整影响了“游戏中某些重要而具有战略性的优势内容”。

《量子破碎》中仍然会有电视


■《量子破碎》是Xbox One多媒体战略的样板之作。

剧——总共有4集，长度为20分钟，外加一些较短的过场动画。但微软的大部分宣传都放在射击游戏部分。玩家甚至可以选择将电视剧部分直接跳过。

Lake对于该项目的最终方向还是很满意的，它原本的核心就是一个传统的第三人称视点射击游戏。"首先也是最重要的一点是，它是一个大型、故事导向的、充满电影感的动作游戏。它是一款核心向游戏。我想Xbox One作为一部主机也经历了这样的过程，回归到了以游戏为本。"

云端革命

Xbox架构师Chris Novak是一个让人完全看不出年龄的人，他穿着T恤、皮夹克，头发上涂着发胶。你可以说他20岁，也可以说他50岁：他像少年一样活力四射，同时又足够老成。

在游戏业里通常是开发商向发行商做所谓的"pitch"，也就是讲解推销自己的项目。而Chris Novak经常代表微软向开发商演示PPT，目标是让开发商知道与微软合作能够获得什么。Novak经常强调微软庞大的规模："当我们开公司会议时，需要占用整个体育馆。"他强调说合作伙伴们将会有超过10万人的技术与娱乐人员可以依靠，在各个领域微软都有巨大的优势——从暗光纤网络，到公司办公设施，再到强大的服务器设施，以及广泛的用户研究部门。

然后Novak拿出了一组总共一百张的牌，每张牌都有一个简洁的标题，下面是一句简短的描述，比如"游戏性——游戏性为王"。还有一些卡牌描述的是商业推广以及跨媒体开发。

有一张牌上面写着"云计算"，对于微软来说，这是极其重要的一张牌。

"我们有一个叫Azure的云服务，它的数据中心遍布在世界各地，我们为之投入了数十亿美金。"

云游戏还没有真正发力，但它可能成为Xbox One后来居上的动力。Novak说："我们投入了几十亿美元让云游戏成为可能，但我们需要一个舞伴，在游戏层面把节奏带起来。我们正在等着这个人的出现。"

这个人其实已经出现了，他的名字叫Dave Jones，也就是"《GTA》系列"的创造者，如今是Reagent Games的创意总监，他正在开发的游戏是《除暴战警3》。

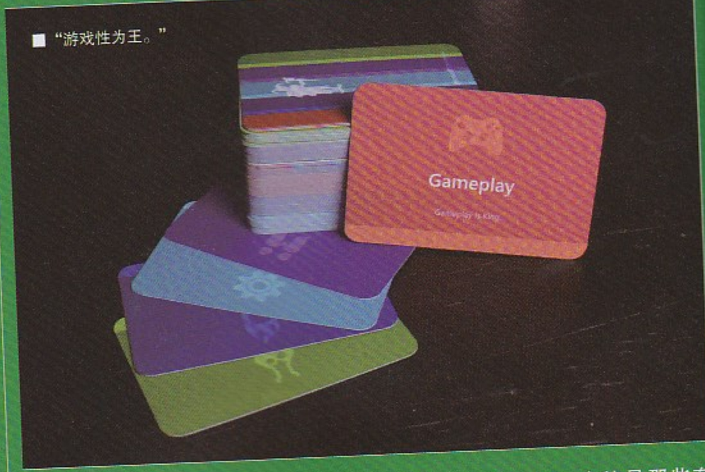
《除暴战警3》在破坏的可能性上达到了疯狂的程度。玩家们聚集在一起对抗犯罪，同时能够将一座完整的城市摧毁成废墟，从报刊亭到摩天大楼，全部化为瓦砾。

外行看热闹，内行看门道。在这华丽的爆炸场面背后，是微软在云计算领域的庞大投资，《除暴战警3》将会是对该技术的首次全方位考验。

Dave Jones是开放世界游戏的教父级人物。在创造了"《GTA》系列"之后，他先后成立了多家公司，其中有游戏公司也有高科技公司。2007年，他打造了《除暴战警》。他的最近一次创业是开办了Cloudgine公司，致力于提升云计算的响应速度。如果成功的话，玩家将不再需要不断购买更新换代的硬件，当本地硬件性能不足之时，都可以通过云端补充。

在一个技术演示中，两座完全一样的大楼同时爆破坍塌、化为碎片，一个是在传统的硬件上运行，整个过程非常慢，随着碎块的增加，画面终于变成了幻灯片。另一个利用了云计算技术，全程流畅无比，直到整个建筑变成了废墟也没有任何卡顿。

由于《除暴战警3》既是一个出色的游戏，又是一个大好的研究机会，微软能够也愿意投入支持。当Jones的团队需要对云基础架构更深入地了解时，微软向他们开放了数据中心。不管Cloudgine团队对云技术有任何疑问，微软的专家们都会随时提供答案。Jones说，如果《除暴战警3》能够成功，那么整个游戏业界将会掀起一场革命。这对于Xbox One乃至整个微软集团都会有很深远的影响，多年的经验积累将会在这款游戏身上得到验证。Novak说："老实说，我们因为这款游戏改变了Azure的功能运作方式。"



■ "游戏性为王。"

种子IP

微软推出的游戏也不一定都是投资几千万美元、需要全球多个工作室共同开发，有些游戏只是针对特定用户群。Loftis特别喜欢寻找所谓的"种子IP"，也就是那些有望发展成为知名游戏系列的原创游戏。然后帮助游戏开发者们实现他们最初的构想。随着与开发商合作的深入，微软提供的资源也会更多，将其打造成优秀IP的可能性也就越大。

Loftis特别提到的一款游戏是《腐烂国度》，该作最初于2013年以下载游戏的方式登陆X360，是一款有着开放世界的丧尸游戏，在首发48小时内销售了25万套，第一年内突破了百万销量。该作本身存在不少技术问题，比如运行并不稳定，经常出现一些Bug，但它的核心玩法却是非常新鲜的——玩家扮演各种幸存者，如果稍有不慎，就有可能永远死去无法复活。

2014年，微软与《腐烂国度》的开发商Undead Labs签署了为期数年、涵盖多款游戏的框架协议。Loftis并未透露细节，不过有传闻说该工作室正在开发一款大规模的网络游戏，将会充满野心，而且制作成本极为高昂。

这种"种子"模式鼓励创新，同时也降低了财务风险——这就像


■《除暴战警3》寄希望于云技术。

很多电视台在签下一个电视剧系列之前，会先试播一集。下载游戏没有物流成本，也没有生产成本，不需要通过零售商，即使失败了，损失的也不过是一个小团队的工资。所以如今大批开发者们辞去了在大型工作室的工作，投身到小型创意游戏，而微软可以选择的范围很大。

■Undead Labs凭借《腐烂国度》崭露头角，被微软相中。

游戏高于一切

在微软的2016年大作中，《再生核心》是最为“年轻”的。如果说《量子破碎》代表了Xbox One早期的野心，《除暴战警》代表了未来，那么在2015年夏季刚刚公布的《再生核心》则是代表了如今微软游戏部门内部“游戏高于一切”的理念。

《再生核心》的开发商是位于美国奥斯汀的Armature工作室，其创始人是“《银河战士Prime》系列”开发商的主要制作人，另一位则是大名鼎鼎的原Capcom头号制作人稻船敬二，他在大阪和东京创办的Comcept公司也参与了本作的开发。

目前开发商仍然不愿透露本作的详情，Armature创始人兼游戏总监Mark Pacini说：“《再生核心》的核心是向不同的游戏时代致敬，同时为之赋予一些新的内涵，主要基于我和稻船先生过去做过而如今再也没人做的一些游戏。”他指出的一些灵感来源包括《银河战士》《塞尔达传说》等。

Pacini最初与微软进行合作谈判时，原本对前景并不看好。他对于Xbox One初公布时所表达的信息也感到失望，特别是对于电影和电视的重视，他觉得自己对Xbox One不大感兴趣。他认为，大开发商的控制欲太强，会通过无穷无尽的要求逐渐吞噬合作开发商的创新。

而微软提出了清晰的看法：游戏是为玩家而做的游戏。如果《再生核心》真能如Pacini所指的类似于《银河战士》和《塞尔达传说》的复古之作，那么微软要的就是这个。

Pacini表示，微软游戏工作室有参与游戏的开发，但并不做强制规定，双方的合作是基于对开发商绝对信任的基础之上。

《量子破碎》的开发目标由于Xbox One与微软游戏工作室的策略变化而不得不进行调整。《除暴战警3》则是围绕具有战略意义的新技术。而《再生核心》没有技术和战略层面上的野心，开发商要做的就是一个有趣的游戏，提供的是纯粹的游戏乐趣，也没有Kinect和SmartGlass的束缚。Pacini说，在他们与微软的合作过程中，对方对于这些功能的提议越来越少，到后来干脆完全不提了。“我们的感觉是那些无关的东西已经被清除了，我们可以专注于去做真正好玩的游戏，一切的内容都基于此目标去做。”

对于微软方面向第二方开发商提供的支持，Pacini说：“很多发行商负责与开发工作室打交道的部门总是尽可能把我们踢给市场部，或者踢给那些商务人员，诸如此类。而微软那边与我们对接的部门则是把什么事都包揽了。这是巨大的不同。”而且微软的对接部门人员都有丰富的游戏开发经验，他们知道一款成功的游戏应该是怎样的。



■微软试图通过《再生核心》等新作让Xbox One回归游戏的本质。

新生代玩家

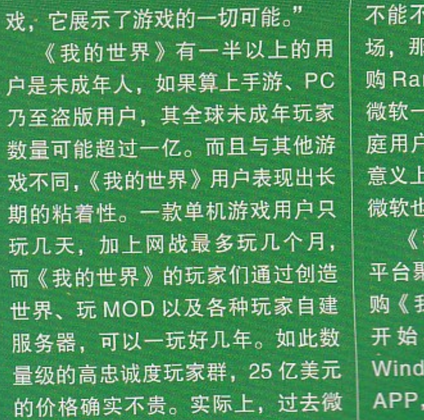
如果从微软游戏开发部门的成立算起，微软进军游戏业已经有20余年。从Xbox计划启动至今也有16年。但这么多年来，微软在Xbox项目上赚到的钱并不多，考虑到之前的亏损，至今应该仍未回本。Xbox One遭到了不少恶评，微软的游戏市场战略再次给人留下负面印象。那么微软为何还要继续坚守游戏市场？与微软的主营业务相比，Xbox部门的收入微乎其微，即使砍掉了，对于微软的总业绩也不会造成明显影响。对此Loftis说：“我认为微软继续投入游戏最主要的原因之一是因为玩家也是消费者，他们的忠诚度与热情极高，这个活跃的群体是我们不能忽略的。”

“抓住高活跃度的玩家群体”——这是微软游戏战略的核心，也是其斥资25亿美元买下Mojang的理由。这是微软历史上最大手笔的收购行动之一，而收购的目标仅仅是一家只有数人的小游戏开发商。《我的世界》最初版本几乎是由Notch一人创造，过去我们很难想象这样一款游戏能值25亿美元，但微软认为它的价值远不止于此。《我的世界》不止是一款游戏，它已经成为一个平台，一个网络社区，聚集的是数以亿计的玩家，其中有很大的比例是青少年，获得了《我的世界》，就抓住了这个用户群。

《我的世界》销量已超过7000万套，成为微软游戏工作室有史以来用户最多的品牌。以单款游戏销量计算，《我的世界》已经超越《超级马里奥兄弟》，成为史上最畅销的游戏。

Xbox部门负责人Phil Spencer说：“收购《我的世界》这种游戏是意义重大的，因为《我的世界》无处不在，它是一种服务，一种视频

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



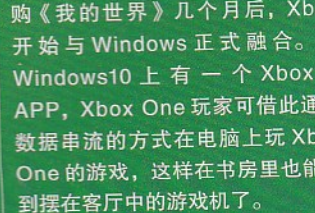
形式，一种几乎覆盖所有设备的游戏，它展示了游戏的一切可能。”

《我的世界》有一半以上的用户是未成年人，如果算上手游、PC乃至盗版用户，其全球未成年玩家数量可能超过一亿。而且与其他游戏不同，《我的世界》用户表现出长期的粘着性。一款单机游戏用户只玩几天，加上网战最多玩几个月，而《我的世界》的玩家们通过创造世界、玩MOD以及各种玩家自建服务器，可以一玩好几年。如此数量级的高忠诚度玩家群，25亿美元的价格确实不贵。实际上，过去微软为了吸引低龄玩家所花费的又何止25亿美元。微软的主要游戏产品线都过于重度，高度集中在车枪球领域，玩家平均年龄极高。如果不能不断吸引新鲜血液，开拓新市场，那么用户只会不断减少。从收购Rare，到投入巨资打造Kinect，微软一直在努力开拓低龄市场与家庭用户，可惜从来没有取得过真正意义上的成功。所以除了收购之外，微软也没有太多办法。

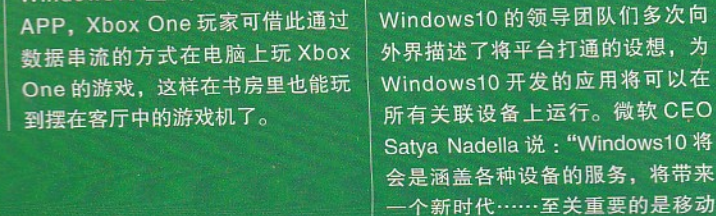
《我的世界》也代表了微软在平台聚合方面的努力。就在微软收购《我的世界》几个月后，Xbox开始与Windows正式融合。在Windows10上有一个Xbox的APP，Xbox One玩家可借此通过数据串流的方式在电脑上玩Xbox One的游戏，这样在书房里也能玩到摆在客厅中的游戏机了。



■《我的世界》玩家群体中的低龄玩家被微软视为一大机遇。



平台聚合



Phil Spencer也是Windows10的主要负责人之一。虽然是微软的高管，他平常的衣着可谓不修边幅，总是穿着独立游戏的T恤，外面套一件夹克。他会一边就公司战略高谈阔论，一边蹦出一些关于80年代经典游戏的真知灼见。

Phil Spencer说，将Xbox与Windows10融合之后，数以亿计的Windows用户就成为了Xbox的潜在用户，这为Xbox游戏开发商们创造了无尽的想象空间。他说Xbox向Windows10靠近，就像“变成了沙滩边的豪华海景房”。

在2015年的秋季系统更新后，Xbox One运行的就是Windows10，用户界面得到了改进，还可以游玩100多款X360游戏。Spencer与Windows10的领导团队们多次向外界描述了将平台打通的设想，为Windows10开发的应用将可以在所有关联设备上运行。微软CEO Satya Nadella说：“Windows10将会是涵盖各种设备的服务，将带来一个新时代……至关重要的是移动化的体验而非设备本身。”

这种原则也在贯穿于微软的各个工作室。

比如狮子头工作室正同时为Xbox One和Windows10开发《神鬼寓言 传奇》。Rare正在开发的多人冒险游戏《盗贼之海》也是同样的双平台策略。微软的核心游戏系列正全面登陆PC。不过要衡量家用机与PC之间的界限是否会消失，还要看《光环》系列”何时能实现双平台的同步发售。

当然也有人担心，当玩家可以在Windows上玩Xbox One游戏时，还有买主机的必要吗？实际上对微软来说这一点并不重要，主机本身从来就不会带来利润，关键是有多少玩家在微软的平台上玩游戏。Loftis说，目前大部分游戏仍然是以手柄为主的操作方式，但微软正在努力让不同设备的用户有更好的游戏体验。

那么，未来Xbox作为硬件是否会消失，最终变成一个APP或者是一个应用商店？Spencer对此的答案是否定的，并且补充道：“我仍然期待大家看到我们出新主机，我们最好的客户就是Xbox主机客户。”

文 藤曦 编 宇宙人 美编 anubis

《宿命0.5》揭秘
Bungie的迷失与救赎

2013 年夏天，就在新作预定交付日到来的几个月前，鼎鼎大名的 Bungie 陷入了恐慌模式。

这个传奇般的工作室，在离开《光环》之后，当时已经花了 3 年多的时间打造他们梦想中的革命之作——《宿命》。这是一款将《光环》那种传统射击游戏与《魔兽世界》那种 MMORPG 结合起来的新类型游戏。Bungie 的目标是将其打造成一个新的文化标志，就像《哈利波特》、《指环王》或者《星球大战》一样。当时有报道指，动视已经签署了 10 年合作协议，投入了 5 亿美元。

然而，两年前，这个史诗级项目出了大问题。《宿命》的编剧团队由备受尊敬的 Bungie 老牌编剧 Joe Staten 率领，他们已经从事这个项目好几年。然后他们做了一个所谓的“超级剪辑版”——这是一个两小时的影片，包含了游戏的过场动画以及主要故事内容。7 月份，他们向工作室的领导层播放了该影片。这就是局面开始脱离控制的时候。据 6 名参与《宿命》开发的内部人士透露，当时 Bungie 高管对于超级剪辑版所呈现的内容很不高兴。他们认为内容太做作、太线性。所以他们决定放弃 Staten 版本的故事，整个剧本推翻重来。

之后几个星期，开发团队设计了全新的剧情，几乎是将整个项目推翻了，然后痛苦地拼凑出最终于 2014 年 9 月发售的成品。然而这个只用一年时间做出的版本，遭到了各界无情的批判。首当其冲的就是剧情，晦涩的情节、薄弱的角色塑造、莫名其妙的对话……游戏中有个金属人形叫做 The Stranger，他的一句台词恰恰概括了本作叙事上的问题：“我没有时间解释为什么我没有时间解释。”

如今，《宿命》已经进入到第二年，很多地方都已经改进了。最新大型资料片《The Taken King》开始真正呈现出原作本该具有的魅力。但问题仍然存在。像 Bungie 这么一家善于用 FPS 讲故事的开发商，多年筹划的如此具有野心的游戏，情节何以孱弱至此？Bungie 为何要将做了几年的剧情版本推翻？为何正式版发售后还要经过那么多的修改？《宿命》的开发历程背后究竟发生了什么？

多名 Bungie 在职与离职人员匿名披露了 Bungie 的内幕。这家公司总是充满了突如其来的项目大改动，在制定项目进度时苛刻到残暴的地步，此外还有许多技术问题，比如新游戏引擎相关的问题。Bungie 的最后一款《光环》是 2010 年发售的《光环 致远星》，在此之后就开始了他们新作的开发。尽管如此，我们如今所看到的《宿命》，其实是在 2013 年之后才真正构思起来的，那时距离发售不过一年时间。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

传闻成真

2013年2月，Bungie邀请了一些媒体记者造访其位于华盛顿Bellevue的公司总部，正式对外公布了《宿命》。其实在此之前数月关于该作的信息已经泄露到了网上，但这次媒体活动的规模很大，公布的内容也很丰富。

Bungie对《宿命》报以巨大的野心，首先他们提出了一个概念——这是世界首款“共享世界的射击游戏”。当你在芝加哥的沼泽地或者火星的星环上冒险时，随时可能遇上其他朋友或陌生人。这是一种将单机体验与网游无缝接合的概念。之后一年时间，Bungie接连发布了多个预告片，每次都在强调这个概念：“你听到旁边有枪声响起，你往左边看，发现是你的朋友在开火。”Bungie员工在预告片中说。“就是这样，就像没有比赛匹配一样，他就那样冒了出来。”

然而2014年9月当《宿命》正式上市的时候，玩家发现Bungie当年吹嘘的很多内容都没有了。游戏中没有像《星球大战》那样宏伟的故事。实际上，这款游戏几乎没有什么故事。《宿命》中的任务故事部分语焉不详就算是好的了，很多故事简直是牛头不对马嘴，台词方面完全就是在堆砌各种名词与毫无意义的对话。在早期的一个任务中，一直陪伴玩家左右的重要角色Peter Dinklage说：“剑就在附近，我感觉到了它的力量……小心！那是黑暗之力！”而这样的台词都算是本作中比较精彩的了……

人们很难想象最后拿到手的这个成品就是当年那款被吹上天的《宿命》。于是各种传闻开始出现，关于《宿命》在开发后期经历了重大变更的传闻不胫而走。玩家们把Bungie的旧预告片挖了出来，指出其中的角色与任务根本就没有在最终游戏中出现。而且缺的还不是一点半点——从预告片来看应该有很大戏份的火星整个消失了，还有那用枪指着主角的蓝色皮肤的外星人也不复存在。Bungie的粉丝们只能这样安慰自己：Bungie肯定不是有意推出一款故事烂成这样的游戏，应该是故事在最后一刻被改了？

结果，他们的猜测居然是真的。


■早期概念图


■早期概念图

原版剧情揭秘

2013年夏季，就在《宿命》发售一年前，游戏的故事被全部推翻重来。Joe Staten及其团队所创作的全部内容都被扔掉了，整个故事架构全部重做，人物设定重新来过，绝大部分的对话重新写。理由就是《宿命》的项目主管Jason Jones以及其他公司高管对于Staten团队所做的超级剪辑版不满意，以至于所有内容必须重做。

在这次项目重启之前，《宿命》的故事其实已经进行了多次修改。据了解内情的项目参与者透露，超级剪辑版的内容围绕主角追寻Rasputin。后来玩家所看到的《宿命》成品中，Rasputin没什么存在感，他的出现无非是在地球上的钢铁堡垒里听听古典音乐。而在2013版本中，他是一个至关重要的角色。Hive将他绑架到他们的巨型无畏战舰，这艘战舰后来从游戏本体中删除，移到了《The Taken King》资料片。而原计划中这艘Hive飞船是故事主线中非常重要的存在。游戏故事的最后三分之一就发生在无畏战舰里，以解救Rasputin为主要任务。


■在初版故事中戏份极其重要的rasputin。

在《宿命》的早期设定图中，满是血腥的Exo是玩家们一直都很好奇的角色。据内部人士透露，此人正是Rasputin。而在DLC中，这个Exo变成了Warming控制的傀儡。

在原来的故事中本来还有一个会让铁杆《宿命》玩家感到熟悉的角色：Osiris，这是一个类似于《星球大战》中欧比王·肯诺比的导师型角色，住在水星古老的Vex神庙。虽然Osiris并没有在后来的《宿命》中出现，但他的名字以另外一种方式登场：多人PVP模式“The Trials of Osiris”。该模式中，一群无缺陷的胜利者进入了迷之巫术师的水星神庙——这就是从原版故事中回收利用的内容。在原版故事中，Osiris是玩家的指引者，他还有一个机器人助手，其人物建模也被回收利用，变成了玩家熟悉的另一个角色：The Stranger。

被回收利用的角色还有很多。在E3 2013，Bungie操作演示了一个游戏片段，其中有一个瘦削的蓝皮肤觉醒人用枪指着玩家。眼神锐利的玩家们猜测这个觉醒人叫做Crow，其根据是之前发布的一张任务截图。这个并未在最终游戏出现的任务中，有一行很小的字，指引玩家：“帮助Crow夺取Academy的档案。”

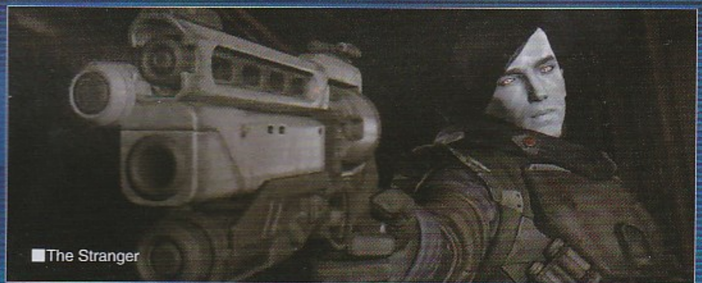
据内部人士确认，玩家的猜测是正确的。在原来的故事中，玩家在早期任务中就会碰到Crow，也就是截图中的对决场面。他还会与玩家一起寻找Osiris。对原故事了解的内部人士透露，Crow是一个游侠般的角色，非常有魅力。有点像《The Taken King》中的Cayde-6。

Bungie将Crow的建模变成了新角色：觉醒女王的兄弟Uldren王子。在新版故事中也使用了这个名字——女王的间谍军团就叫Crow，Uldren是他们的老板。



■玩家通过截图中的一行小字发现了the crow。


■Uldren王子


■The Stranger

铁条组

被重启之前的《宿命》更加注重情节，剧情任务开始时通常有某角色进行的汇报。一般是30到45秒钟的过场动画，NPC会介绍任务情况。Osiris宣布他有关于Vex的重大发现，让玩家挖掘火星上的一个远古遗迹，又或者是在金星陨落之战中深陷困境的Crow呼叫支援。然后每一个任务结束时都有一段完整的过场动画，长达3到5分钟。

对于超级剪辑版所呈现出来的质量，不同的人有不同的看法。某项目参与者认为确实很糟糕，"是一个不知所谓、深奥而又故弄玄虚的故事"。但也有人有截然相反的看法，认为"有一些非常酷的内容，非常强有力的东西。塑造了极具个性的角色，故事的发展层次分明……将整个世界的秘密层层剥开。"

另外一个对此故事了解的内部人士给出了另一种看法："故事本身其实很有趣，只是在超级剪辑版没有很好地表现出来。故事用文字的方式表现是很精彩的，但是之后不断编辑修改，结果变成了弗兰肯斯坦那样修修补补的怪物，就像游戏的其他部分一样。"

至少有一点是可以肯定的：Bungie的高管们，包括老板Jason Jones，都对他们看到的东西不满意。也有一些人对于游戏的推进节奏不满意，在早期的任务中就把4个主要星球（地球、月球、金星、火星）都展示给玩家了。据称，Jones告诉开发组，他不想要线性推进的故事——玩家应该能随时决定自己该去何处，这成为《宿命》的一个关键点。

由于对当前游戏形态有诸多不满，2013年7月，Bungie领导层决定完全重启《宿命》的故事。他们保留了游戏的基本世界观设定，包括Traveler、守护者的概念，敌人种族仍然是Cabal和Vex，但Staten所写的情节被全部舍弃了。

之后几个月，Jones做了两件大事。首先他设计了所谓的director界面，由一系列的地图组成，任务以各星球内的节点表示。然后他组织召开了一系列的全体会议，叫做"铁条"，他与Bungie的其他主要负责人一起探讨如何拼凑出一个不那么线性的全新情节，包括美术总监Chris Barrett和主策划Luke Smith。这几个核心成员用了两个星期时间勾勒了全新的情节，以及如何将过去几年所做的剧情任务整合到里面去。



■director界面

铁匠组

在剧情重启的几个星期后，所谓的"铁条组"，以及由一群策划与制作人组成的"铁匠组"做出了《宿命》的新计划。他们将游戏进行了重新规划，砍掉了无畏战舰，将其放到资料片里（当时还是以"彗星"为代号）。他们改变了玩家在各星球的任务进展次序。他们拆分了各个剧情任务，将过去来自各个地方的任务片段东拼西凑，组成了四不像般的《宿命》新战役模式。

如果是按照原先的剧本计划，大部分任务内容都已经做完，而在剧本推翻重来后，已经做好的任务内容不可能全部放弃——那样的话游戏可能要推迟三四年才能上市。所以Bungie能做的就是能回收多少是多少，把已经做好的任务与新的故事配起来。而且速度要快。

这样做的结果是必须要牺牲一些东西，比如Osiris与火星上的人工智能Charlemagne——早期的《宿命》内容预览中曾着重介绍过，但在后来的游戏中并未出现。其他角色，比如Crow和Osiris的助手，都被改写以及回收利用，分别变成了Uldren王子与Stranger。据知情人士确认，《宿命》发售时游戏中的很多剧情任务都是从老版中改过来的。

"比如说在原版故事中由A到Z的任务流程，他们可能会拿出其中H到J的部分，因为其中的遭遇战做得非常紧张刺激。然后他们就想'怎么将这H-J的部分添加到故事中呢？'这真的就像在打造一个弗兰肯斯坦那样的怪物。有人可能会说'这个部分的遭遇战做得很好'，或者'这里需要有这么一个机制触发这件事'，然后就是'好吧，我们把A和X拿出来拼起来。所有的一切都是这么做起来的。他们基本上就是建立了一个顺序，让你先后拜访地球、月球、金星和火星。原本的那些任务其实都在，只不过全部都被打散再拼凑起来，包括过场动画部分。"

在那次盛夏的剧情重启中，Joe Staten黯然离开了Bungie，但Bungie把这个事情压了几个月才在2013年9月份对外公布。有消息称，这次分道扬镳并非在友好的气氛中进行。这一点，我们从事件的前因后果中也可以猜得出来。Staten所设计的游戏世界观得到了保留，他所招聘的个别编剧们仍然留在Bungie，继续创作对话与背景文案，还有他们所谓的"魔法牌"——即大量丰富有趣的故事片段，在游戏中看不到，只能在相关资料以及Bungie的网站上才有。不过跟着Staten离开的编剧更多。Clay Carmouche留在Bungie继续为《The Taken King》写了故事与对话，该作做完后他就离开了Bungie。与此同时Bungie招聘了一批新编剧。

在剧情重启之时，《宿命》的很多开发者仍然以为他们的游戏能够在2014年3月发售。他们已经从原定的2013年9月份延后了半年。但是在重启之后，公司领导层意识到他们需要更多时间。在主持各种开发会议的同时，Jones与其他最高领导层，如CEO Harold Ryan等经历了一段漫长而复杂的过程，要求动视给他们更长的时间。进行了多轮磋商之后，他们最终锁定于2014年9月发售。



宿命陨落

之后几个月，在"铁条"的故事变更为主要推动之下，Bungie的开发者们继续打造《宿命》。知情人士透露，获得时间延长的许可后，Bungie的首要工作是进行玩法的打磨与优化，包括：作为游戏最基础部分的射击手感的调整，以及公共空间的具体功能，还有遭遇战如何展开。他们将重点放在这些地方的同时，忽略了对于深度剧情的打磨，情节被放在了次等位置，编剧们也遭到了冷落。知情人士说："Joe所组建的编剧组遭到了排斥，游戏故事是在没有编剧参加的情况下写下来的。"

"虽然说延期了，但只不过是让我们能把游戏做完的最低限度的时限延长，"某参与开发者说。"如果没有这次延期，我们根本不可能在3月份之前把游戏做完。"

《宿命》最终于2014年9月9日发售。开发团队大部分人对游戏感到自豪，其中很多人对于媒体苛刻的评价感到震惊。不过Bungie大部分人也都预料到玩家可能不喜欢游戏的故事，但他们认为《宿命》的其他部分足以弥补这点瑕疵。据透露，在游戏发售前，Bungie内部进行了调查统计，开发人员预测的Metacritic评分均值为90分左右。但实际得分只有76分。

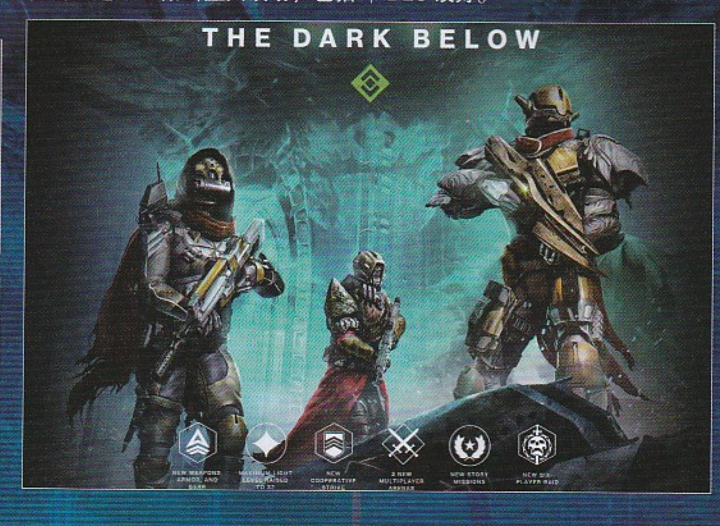
在此之前，Bungie与动视之间所签的合同里明确写出了关于游戏成品质量的附加奖金条款：如果《宿命》第一作在发售后30天内获得的媒体平均分（由Gamerankings或者同类权威网站统计所得）超过90分，将会获得额外250万美元的"质量奖金"。而《宿命》的实际得分令人大失所望，这笔奖金肯定是得不到了，说不定还有某种惩罚。

媒体与玩家们对于《宿命》的画面与游戏氛围确实感到满意，但即使不谈稀烂的剧情，可以批判的地方还有很多。比如随机loot系统，比如重复枯燥的无脑刷刷刷，比如奇特的升级设定，还有很多恼人的BUG。还有关于刷紫装的一些奇葩规定让最忠诚的玩家们也忍不住火冒三丈。对于一直关注《宿命》的

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

玩家来说，游戏的过程中感觉就像是在与开发者们战斗。

在《宿命》发售后，Bungie 的开发者们慢慢接受了他们在网上看到的种种负面反馈。虽然他们当时并不知道下一年该将游戏如何修改，他们知道必须做出重大改动，包括令人沮丧的升级系统。首先是他们大幅修改了 2014 年 12 月发布的第一个 DLC 包《The Dark Below》。知情者透露，当时是 Bungie 紧急安排了一个团队，让他们无休止地加班加点，终于在 9 个星期内将该 DLC 改好。



《暗黑 III》的启示

2014 年 12 月，《暗黑破坏神 III》导演 Josh Mosqueira 带领他的暴雪团队拜访了 Bungie。他们的遭遇有些相似。2012 年《暗黑破坏神 III》发售后虽然商业上大获成功，但是也遭到了玩家的疯狂吐槽，主要包括随机刷装备、恼人的 DRM 系统，以及原先所承诺的内容未兑现。而且两款游戏都是由动视发行。

这两家有相同遭遇的公司惺惺相惜。暴雪方面回顾了《暗黑 III》的开发经历，然后分享了是如何通过资料片《夺魂之镰》重新取悦玩家。“随机数据不好玩，摇筛子不好玩，你可以制造随机的假象，但最重要是站在玩家的立场考虑。当他们把你的游戏打完，需要带着满意的笑容离开。”

内部人士说，暴雪的这次经验分享对 Bungie 起到了极其巨大的帮助作用，其价值“简直无可估量”。正是这次分享，使得 Bungie 对于资料片《The Taken King》有了头绪。Bungie 总监 Luke Smith 公开对媒体表示将会避免随机性，所策划的任务将会确保有奖励。《宿命》在叙事方面也开始经历《暗黑 III》走过的路：虽然开始时曲折，但开发商已经找到了救赎之路。

《The Taken King》 就是 Bungie 的救赎，虽然它自身的开发经历也是充满坎坷。这个代号为“彗星”的大型资料片，从 2013 年末开始启动预生产。据知情人士透露，原本的计划是按照完整 AAA 大作的价格（60 美元）销售这张资料片，其中包含一颗新星球——木卫二。此外还加入地球上的新地区叫做“欧洲死亡地带”。此外他们还计划加入一些新设定，比如“多战队活动”。其大致构想是：ABC 三个战队按照各自的路线战斗，然后三条路线在某个点汇合，所有人朝着 BOSS 的方向进发准备决战。

这一切构想随着游戏本体的完全变化而放弃。2014 年 3 月，Bungie 重启了“彗星”。这次开发团队决定将其围绕单张大地图——即从原版中删除的 Hive 巨型战舰。另外加入火星上的新公共空间。不过这个版本也进行了一次较大的改动，最后的火星大部分内容被取消，转交给动视子公司 High Moon 工作室，这些内容将会被整合到 2016 年的正式续作中。（已确认 High Moon 辅助 Bungie 开发本作）此后几个月，Bungie 根据现实可行性对项目规模进行了调整，将内容全部围绕无畏战舰。

在游戏开发过程中降低规模是常有的事，但 Bungie 的情况不大一样。据项目参与者透露，过去几年来，Bungie 碰到的很多根本问题都是游戏引擎造成的，该引擎是为《宿命》而度身定制。《宿命》所用的技术，包括用于关卡策划、渲染图像以及制作内容的工具，都是游戏开发过程中的内在问题。

对该引擎十分熟悉的某开发者说：“比如游戏策划想要改革东西，将某资源节点移动 2 英尺。他首先要进入编辑器，用一个晚上的时间把地图加载进来。晚上回家前开始加载地图，花 8 个小时大概能加载好。第二天上班的时候，如果导入器没出故障的话就能打开地图了，大概要花 20 分钟才能打开。然后进入其中，将节点移动 2 英尺。然后他们还要进行 15 到 20 分钟的编辑工作，只是为了半秒钟的变化。”

参与《宿命》技术开发的内部人士透露，Bungie 的技术底子还是很强的，能够在后台完成令人惊叹的事，比如玩家的比赛匹配。此外《宿命》显然是当今画面最好的游戏之一。但是在开发者们所用的工具组方面，《宿命》的引擎确实很水，在 Bungie 做新地图和任务对于开发者来说是非常痛苦的事。

Bungie的救赎

2014 年 9 月《宿命》发售后，Bungie 员工没有时间庆祝。之后几个月，他们还要继续加班加点。首先他们要推出两个 DLC 包，每个各值 20 美元。然后他们还要再第二年秋季推出一个售价达 40 美元的大型资料片。他们需要一个全天候的团队不断写补丁和修复 bug，他们还要努力让玩家们对新资料片的重大变更产生兴趣。

这个过程是痛苦的，Bungie 不得不再一次向动视提出更改发售排期：按照此前的协议，他们要推出两个 DLC 包：The Dark Below 和 House of Wolves，他们还要再推出一个大型资料片，在这个资料片之后还要补充推出两个 DLC。但是如果把 DLC 改成付费道具，同样可以确保动视的收益。至于玩家方面，可以像挤牙膏一样，一点点提供一些免费内容，直到《宿命 2》发售。这样可以大大减轻 Bungie 的压力。

Bungie 内部有人打赌，“如果引入微交易，产生的收入绝对足以填补 DLC 的损失。”

目前看来，Bungie 确实正在这么做，但可能也为此付出了一些代价。根据 2012 年泄露的合同条款，Bungie 无论在任何情况下都要确保每年的新作与资料片发行计划。而《宿命》初代以及《The Taken King》所遭遇的问题并非不可抗力，而是由于 Bungie 的项目管理以及开发工具有问题。在这种情况下要求动视方面更改计划，由此所蒙受的损失 Bungie 方面恐怕也是要承担的。

玩家们都很好奇的是，Staten 版的故事究竟是啥样？参与开发的内部人士对于其中的“欧洲死亡地带”与“火星奇袭”都表示激赞，这些内容都可能在未来几个月或几年内提供给玩家。很多人怀疑这种每年一款续作或 DLC 的方法不适合 Bungie 这样的工作室，而且 Bungie 自身开发技术的短板可能会导致其无法满足玩家永无止境的要求。

考虑到整个过程中的种种艰难，Bungie 能够在 2014 年秋季推出《宿命》已经是很了不起了。虽然游戏本身毁誉参半，但坚持下来的玩家发现《The Taken King》总算没有辜负人们的期待。也许《宿命》无法像期待的那样成为 Bungie 的《星球大战》，但它仍不失为这个时代的科幻游戏标志之作。





光环5 守护者	Microsoft	主视角射击
XOne	Halo 5:Guardians	中文版
	2015年10月27日	本地1人，在线1~24人	对应年龄：12岁以上
	售价为59.99美元	

HALO 5

GUARDIANS

从 2001 年《光环》初代诞生算起，“《光环》系列”已经走过了 14 个年头。2015 年的《光环 5 守护者》作为系列的最新作品，在多个方面都有着不小的创新，既有革命性的一级战区模式，也有褒贬不一的战役模式。尽管游戏本身的战役模式只要数小时即可完成，但庞大的联机部分以及完全免费的各种更新会让玩家在未来相当长的一段时间内都有新鲜感。由于时间关系，本攻略完成之际没有赶上游戏的第一次大更新，不过依然可以让玩家吃透战役模式，并掌握联机部分的精髓。下面就让我们再次进入 HALO 的世界。

本文内容截止至 2015 年 12 月 10 日

文 绝地战警&纱迦 美编 NINA

探索光环：人物、武器、载具介绍

人物篇

在《光环5 守护者》的战役模式中，玩家需要分别扮演两支队伍来体验剧情。两支队伍分别是由Locke率领的Osiris小队，以及士官长率领的蓝队。每支队伍都由4人构成，队员的特长和武器都有所区别。在攻略开始之前，首先让我们来认识一下这8位英雄。

Osiris小队/Fireteam Osiris

Osiris是埃及最重要的九神之一，冥界之王。Osiris小队成员都由斯巴达Ⅳ期超级战士组成，相较于Ⅱ期，他们接受身体改造的程度低了很多，但是护甲更为先进，每一部分都由电脑控制。在游戏中Osiris小队成员自带的ATS（阿尔忒弥斯，古希腊神话中的月之女神）追踪系统能标识游戏中的关键点。Ⅳ期成员之所以能和Ⅱ期的传奇战士打个平手，就得益于先进的护甲。



Jameson Locke

本作的双主人公之一，戏份远多于士官长。6岁时他的父母遭受星盟袭击而死，之后被政府收养。他是前ONI（海军情报局）的成员，现在是UNSC斯巴达超级战士。他也是之前电视剧《光环 夜幕》的主人公，当时他还不是斯巴达战士。从该事件中幸存后，Locke选择成为了斯巴达Ⅳ期超级战士。

Locke对于士官长本身不存在恨意，只是尽到军人的责任——执行命令。他拥有谨慎又不失章法的战斗风格，同时还具有极强的感染力与号召力。Locke的盔甲为了体现他的目标——搜索并找到士官长，所以设计得非常低调，全身没有亮色，只有灰色和黑色，突显了他低调的特点。

Holly Tanaka



她是原UNSC第412工程旅的中士，亚非混血，因此有着田中这样的姓氏。她首次出现是在漫画《光环 恶化》中，她的家乡Minab在2550年被星盟摧毁，包括她和她的父亲在内，只有10人幸存了下来。之后她和她的同伴在荒芜的星球上生存了3年，才被UNSC发现。之后她因为参加克伊星幸存者拯救行动而受到上司赏识，从而加入了斯巴达Ⅳ期。

Olympia Vale



Vale首次登场于官方小说《光环 暗地猎手》，她是个在语言方面极具天赋的人，会说星盟各个种族的语言，曾经担任过ONI对精英联系特派员。她曾于2555年参加人类－精英联合特派考察团，前往方舟阻止引导者000 Tragic Solitude启动光环毁灭银河系的生命。现在加入斯巴达Ⅳ期成为一名超级战士。她的盔甲是鲜红色，这暗示着她好战、躁动的特性。

Edward Buck



Buck的父亲是一名码头工人，他母亲以前也在UNSC海军陆战队服役。退役后就负责抚养Buck和他的妹妹Lucy。Buck最早加入的是UNSC海军陆战队，并在狙击训练学校时赢得了在他的阶级里的最高分。之后他便参加了丰饶星战役，并且在战斗中大放异彩。在2545年听闻自己的家乡Draco 3行星被星盟攻击后便要求加入ODST，进入ODST后他相继参加了Sargasso战役（并在这场战役中营救了现在的斯巴达Ⅳ超级战士的指挥官——Sarah Palmer）、致远星战役和空降地球的作战。

Buck第一次登场是在《光环3地狱伞兵》中，当时他担任ODST部队Alpha-Nine小队队长，参与了空降地球的作战，战后得到在致远星战役中Noble小队惟一幸存的成员——Jun-A266的邀请加入斯巴达Ⅳ期，但是不愿抛下队友的Buck成为首个拒绝斯巴达Ⅳ期的候选人。在随后清剿叛军的过程中亲眼目睹了菜鸟的死亡（《光环3地狱伞兵》的主角），接着在得到了Jun-A266的保证后，Buck与队友Mickey和Romeo共同加入了斯巴达Ⅳ期。Buck的护甲保留了ODST的风格，体现了他对ODST有着很深的感情。顺带一提的是，游戏中的Buck由著名演员Nathan Fillion提供外貌、声音和动作捕捉。

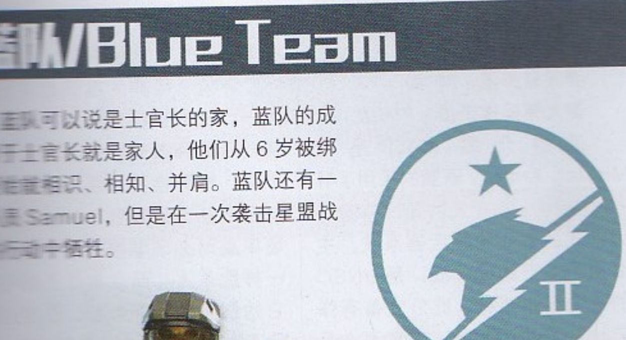
Linda-058

Linda是蓝队中最棒的狙击手，也是UNSC有史以来最优秀的狙击手之一。她和士官长的关系有点微妙，在一次作战中极力要求士官长撤退，而自己独自一人留下拖住敌人并封锁了通讯，最后被士官长以下命令的方式才使得她与士官长一块撤离。而Linda后来在一次作战任务中被打成重伤，几乎不治。是固执的士官长强行把她送入冷冻舱，在遇到Halsey博士后为她解冻，克隆并移植了器官，从而把她从死神身边拽了回来。

Linda主要负责侦察任务，平日里话说得不多，性格冷静而沉稳，喜欢采取独狼式的作战方式。曾经为了支援士官长倒挂在桥的钢索上，并从船体的缝隙中狙击妖姬号的驾驶员，一发入魂。她的盔甲名叫阿尔戈斯，其来源于古希腊神话中的百眼巨人阿尔戈斯，343 Industries曾考虑过给她的盔甲取名为阿尔忒弥斯（Artemis，这个名字被用在了Locke带领的Osiris小队的追踪系统上）或者长弓（Longbow），但是这些名字对于她狙击手的身分来说暗示实在太过明显，因此最终被弃用。

蓝队/Blue Team

蓝队可以说是士官长的家，蓝队的成员对于士官长就是家人，他们从6岁被绑架开始就相识、相知、并肩。蓝队还有一名队员Samuel，但是在一次袭击星盟战舰的行动中牺牲。



士官长John-117

系列的主角，人类的传奇英雄，多次拯救银河系于危难之中。在Cortana被毁后8个月，士官长和他的蓝队成员重逢。游戏开始后士官长为了寻找Cortana而准备违反命令独自前往子午星，蓝队全体成员决定冒着上军事法庭的风险跟随士官长一同前往。这件事情影响巨大，所以UNSC成立了以Locke为首的Osiris小队前来追捕蓝队。

Kelly-087



Kelly是蓝队中的飞毛腿，最高时速能达到38公里/小时，因此获得了兔子的绰号。她的反应能力也远超其他队员，尤其是在近距离战斗时更为明显。蓝队在以前训练时也采取过让Kelly作为诱饵引诱敌军深入的战术。她可能是士官长最亲密的朋友，而且有着天生的幽默感。Kelly参加过201个军事行动，其中124个是参与了整场战役，这比除了士官长以外的所有斯巴达战士都多。她曾在“微影行动”中破坏反应炉造成了大爆炸，摧毁了星盟的前线作战基地，一个人解救了艾琳星殖民地的新科纳市。另一个著名战例则是她在“溢血行动”中渗透到星盟的一艘重要主力舰内，并让这艘舰撞上了星盟的舰队，成功摧毁了半数星盟战舰。此外，她还曾作为红队副队长和Fred参加了在致远星的“红旗行动”。

red 是目前蓝队中军衔的斯巴达超级战士（海军），是名义上蓝队的，所以他的盔甲配备了和控制系统，这样能让多个 UNSC 战地通讯中切换自如。不过当他蓝队时依然会听令于士，Fred 是蓝队的战术专经历过单次行动中斯巴期超级战士死亡人数最"红旗行动"。Fred 十长近战，他因为喜欢在中使用刀子而出名。曾这么一个段子：如果你Fred 拿出了他的刀，那周围一定有几具尸体。士官长重逢前曾与其他蓝队队员 Kelly-087 和da-058 同斯巴达计划 III 负责人 Kurt-051 以及斯计划 II 期创始人 Halsey 在奥星与星盟交火，随Kurt-051 阵亡，其余人则困在奥星的盾世界（Sheild orld）里。在被 UNSC 救后，蓝队成员在 ONI 的监下开始执行各项秘密任务。



Frederic-104

武器篇

丰富多彩的武器设定一向是光环》的魅力所在。4 代加入先者势力后，玩家又多了很多选。相比 4 代，《光环 5 守护者》不仅增加了新的武器，而且对旧武器也进行了平衡性调整。所有的武器都可以在战役模式和联机模式中使用，尽管性能相仿，但由于环境不同，用法也会有很大的差别。下面我们将为大家介绍游戏中登场的武器，并针对战役和联机给出评价。

注：在联机模式的一级战区中，所有武器都有其升级型号，强力武器的升级型号一般都加强了火力或者增加弹药量、射速等；而标准武器的升级型号就是加装了各种瞄具、提升了对人或载具的伤害等等。下文只针对基本型号的武器。



UNSC武器

性能速查表

武器名称	弹夹子弹数（发）*	最大带弹量（发）	一枪爆头*	开火模式	备注
M6H2麦格农手枪	12	48	√	半自动	—
MA5D突击步枪	36	216	×	自动	—
BR85战斗步枪	36	108	√	三连发	—
M395B神射手步枪	15	45	√	半自动	—
M6E斯巴达镭射*	100	100	×	蓄能	对载具及人员一击必杀
ARC-920磁轨枪	1	13	×	蓄能	—
M45D霰弹枪	5	15	×	半自动	—
M739 SAW	72	144	×	自动	—
SRS99-S5 AM狙击步枪	4	16	√	半自动	—
MLRS-1九头蛇多管火箭筒	6	18	×	半自动	
M20冲锋枪	60	360	×	自动	—
M57火箭发射器	2	4	×	半自动	—

带*的武器为能量武器，并无弹夹设定，能量耗完即没弹。

MA5D突击步枪



击发模式：自动

弹夹载弹量：36 发

最大弹药携带量：216 发

武器介绍：MA5D 是由 Misriah Armory 研制的采用了导气式结构、弹夹式供弹、自动开火模式的单兵作战武器系统，主要用于中近距离作战，是 UNSC 的主力突击步枪。此外它备有弹药计数器和指南针，提高了士兵在单兵作战下的生存能力。

评价：经典的默认武器配置之一，在战役模式中因为无法爆头，看似弹数众多，其实实用性不高，推荐换掉。联机模式中同样是默认武器配置之一，由于出场率高而必须掌握，当然用好了一样能杀人。而且本作还加强了它的伤害和子弹数量，使得这把枪不再是前几作中鸡肋般存在。

BR85N战斗步枪



击发模式：三连发

弹夹载弹量：36 发

最大弹药携带量：108 发

武器介绍：Misriah Armory 研制的导气式结构、弹夹式供弹的重型枪管军用步枪，采用了三连发的击发模式。该武器是战后 UNSC 地面部队最主要装备的战斗步枪。

评价：物美价廉的好武器，战役模式中可以常备一把，枪法准的话十分给力。网战中堪称玩家标配，也是最常使用的几个武器之一。不仅能够快速破甲，也能实施中距离的精确打击。共通的缺点是弹道散布较大，后座力略大。

M395B神射手步枪



击发模式：半自动

弹夹载弹量：15发

最大弹药携带量：45发

武器介绍：Misriah Armory研制的为侦察兵设计的导气式结构、弹夹式供弹的神射手步枪，采用半自动射击模式，是军队里侦查小队和神射手的标准配置，相比于M392型取消了弹药计数器，降低了瞄准基线。

评价：无论是战役还是网战，在常规武器里面，这把武器是最好用的，没有之一。其射速、射程、子弹散布和威力无一不凌驾于战斗步枪之上，只是在一级战区模式里最少也要等到6级才可以使用，而且相当难抽中这把武器。

M6H2麦格农手枪



击发模式：半自动

弹夹载弹量：12发

最大弹药携带量：48发

武器介绍：有着一百多年生产线历史的个人防卫武器系统，期间经历了多次改良，2555年后该武器成为了UNSC部队的标准配置。

评价：虽然是手枪，但是在中距离的精度和威力也是异常强大，而且具有爆头效果。在战役模式中将敌人破甲后换出来一枪爆头，真是男人的浪漫。联机模式中，在没有其他中距离武器可用时，可以用手枪代替，除了射程比不上战斗步枪，其他方面都是略胜一筹的。

M20冲锋枪



击发模式：自动

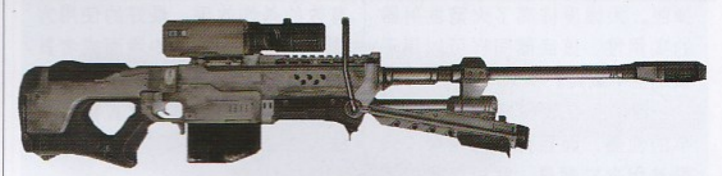
弹夹载弹量：60发

最大弹药携带量：360发

武器介绍：UNSC于战后研发出新一代冲锋枪，有着极快的射速，在近距离的火力压制效果相当显著。

评价：由于要在近距离才能发挥作用，而且也不具备爆头效果，在战役模式中实用性不算高，推荐用来清除一些散兵游勇。联机模式中由于大多数时间战斗都是在中近距离完成，所以它的作用同样有限。即使在室内作战，MA5D突击步枪也能和它不分高下。只有极近的距离才能发挥出这把枪的优势。当然对于新手来说，近距离用它突突突还是比较省心的。

SRS99-S5 AM狙击步枪



击发模式：半自动

弹夹载弹量：4发

最大弹药携带量：16发

武器介绍：该武器使用了14.5mm口径的弹药，使得它能够在极远的距离击穿能量护盾后还有足够的动能继续穿透动力盔甲继而杀伤人员。

评价：狙击枪向来都是主视角射击游戏战役模式的神器，本作也不例外，在战役模式中获得此枪后除非有超强的非常规武器，不然都是推荐保留。但玩家务必要对每种敌人的弱点了然于心，枪法更要准，不然一梭子过去没打死半个人，那真是暴殄天物了。联机模式中这把武器有着爆头一击必杀的能力，同时还可以兼任反载具的任务。而且虽然射击者在进行瞄准时会被高亮显示，但是暴露度远没有光束步枪那般高，在远距离狙杀敌人会十分有成就感。

MLRS-1九头蛇多管火箭筒



击发模式：半自动

弹夹载弹量：6发

最大弹药携带量：18发

武器介绍：由Chalybs Defense Solutions于人类与星盟战争后研发的陀螺式多管火箭发射筒。装有6枚制导空爆弹，可在锁定敌人后从任何角度任何位置发射，并在接近敌人后引爆，两发即可带走敌人。此外，操作者亦可以不经锁定直接发射弹体，击发模式为半自动。

评价：由于威力偏低，在战役模式中它的作用比其他大杀器来要逊色一点儿，不过在联机模式中还是很猛的，特别是用来对付没有掩体的敌人。由于采用了类似霰弹枪的单发装填方式，使得该武器装填速度稍慢，但是却可以在使用类似霰弹枪“装一发打一枪”的方法解决眼前的敌人。这把武器不太适合打巷战，更适合从背后偷袭敌人。射击者在锁定敌人的时候会被高亮显示。

M57火箭发射器



击发模式：半自动

弹夹载弹量：2发

最大弹药携带量：4发

武器介绍：M57“标枪”火箭发射器是战后UNSC用于替代M41火箭发射器的产品，但是有着更为实用的设计——例如可重复使用、可拆卸弹匣替代了原来

M41火箭发射器的一次性旋转式弹匣，大幅度提高了火箭发射器的实用性。该武器同样可以用于锁定空中载具。

评价：在战役模式中比较稀罕的武器，而且弹数非常少，只推荐用来打载具。联机模式中不管是对人还是对载具都有着非常有效的杀伤效果，最好的使用方法是攻击敌人脚下的地面或者其他靠近敌人的障碍物，直接用溅射炸死敌人，这样远比直接射击敌人的效果来得好。

ARC-920磁轨炮



击发模式：蓄能

弹夹载弹量：1发

最大弹药携带量：13发

武器介绍：由Acheron Security研制的920型非对称无后坐力卡宾枪（Asymmetric Recoilless Carbine-920）采用了电磁加速导轨结构，能以极高的速度发射高爆弹药，从而有效杀伤人员和一些轻型载具。

评价：联机模式中这把枪有着极高的精度和子弹初速，使用得当的话完全可以当狙击步枪用。玩家在一级战区模式里还可以有机会使用弹夹载弹2发、蓄能速度更快的磁轨炮。注意，射击者在蓄能的时候会被高亮显示。

M45D战术霰弹枪



击发模式：单发

弹夹载弹量：5发

最大弹药携带量：15发

武器介绍：UNSC最常用的，也是最有效的近距离作战武器，非常适合在巷战使用。

评价：标准的霰弹枪，战役模式中根据战点情况，可以决定要不要拿一把防身。联机模式中近距离对敌人能够一击必杀，当然比起星盟的能量剑来还是要差一点儿。由于这把武器上安装有战术手电并且被默认设置为常开状态，所以当敌人使用该武器时身上会发出白色亮光，记得提前拉开距离。

M6E斯巴达镭射



击发模式：蓄能

弹夹载弹量：100%能量，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：UNSC于人类和星盟战争后期列装的定向反载具能量武器，因为该项目和斯巴达II期的雷神之锤盔甲计划同时进行，因此得名斯巴达镭射。

评价：战役模式中只会出现在特定战点，一般遇到敌人的强力载具时就可以注意搜索一下周边。联机模式中对人员和大部分载具都可以做到一击必杀，蓄能时间为2秒，发射后须等待4秒冷却时间。射击者在蓄能的时候会被高亮显示。

M739 SAW



击发模式：自动

弹夹载弹量：72发

最大弹药携带量：144发

武器介绍：UNSC的班用自动武器（Squad Automatic Weapon），有着极快的射速和大容量弹夹，在中近距离是比M20冲锋枪还要可靠的武器。

评价：看起来就是个加大号的冲锋枪，实际上十分给力，在战役模式中也是大杀器一个，不过连续射击容易打偏，而且硬直也不小。联机模式中在中近距离的火力压制十分凶猛。虽然说子弹多，但是射速特别快，而且换弹时间长，不仔细点瞄准很容易打到没子弹。

M9破片手榴弹



最大携带量：2颗

武器介绍：UNSC部队标准的手榴弹，爆炸范围较广。

评价：系列传统的手雷，比较上级的技巧是通过投掷在墙壁上反弹，从而击杀拐角处或掩体后的敌人，在战役和联机中都可以用到。至于更高端的手雷跳，在本作中并没有机会用到。

星盟武器

性能速查表

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	一枪爆头*	开火模式	备注
1式能量剑*	100	100	×	近身攻击	对一般敌人具有秒杀效果
27式光束步枪*	100	100	√	半自动	——
54式电浆手枪*	100	100	×	半自动/蓄能	蓄能发射后可暂时瘫痪载具
55式风暴步枪*	100	100	×	自动	——
56式针刺枪	22	66	×	自动	对于破甲后的敌人，累计五发子弹击中即可引爆针刺从而秒杀敌人
57B式卡宾枪	20	80	√	半自动	——
58式燃料炮	5	10	×	半自动	——
53式电浆发射器	5	10	×	半自动/蓄能	两种击发方式有不同的效果

1式能量剑



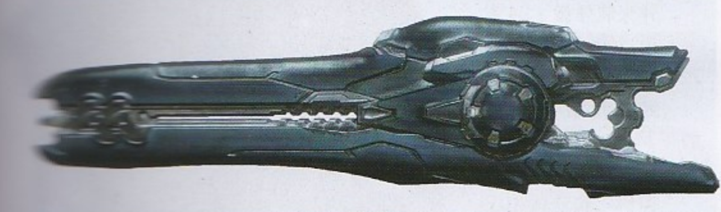
击发模式：近身攻击

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法发挥其效能

武器介绍：能量剑是一种近战武器，最初是由高级精英战士使用。帅气的造型和强大的威力，让它一直都是部分玩家的最爱。

评价：在战役模式的高难度下使用纯近战的1式能量剑十分危险，而且对付大型敌人又无法做到一击必杀，倒是使用1式能量剑的敌人对玩家威胁巨大。网战中对攻击范围内的敌人具有一击必杀的效果，只要对攻击范围内的敌人发动攻击，就会直接吸附到对手身上，从而秒杀。值得一提的是持1式能量剑时发动猛撞攻击会有不一样的动作。

27式光束步枪



击发模式：半自动

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：星盟的主要狙击步枪，可以以武器过热为代价实现快速击发。

评价：可以连发的狙击枪比较适合新手，不过战役模式中一般拾到的时候都不是满能量，所以建议是用完就丢。联机模式中射击者进行瞄准时会被高亮显示，暴露度远高于UNSC的SRS99-S5 AM狙击步枪，但是它的优势在于可以快速击发以弥补射击精度问题，如果玩家觉得瞄准人头太难，不妨可以试试这把武器，连续两发打身体也是可以杀死敌人的。

54式电浆手枪

击发模式：半自动/蓄能

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：星盟的主要战斗手枪，蓄能后可以破除对方护甲或瘫痪载具，是星盟的代表武器。

评价：和过去一样，先用电浆蓄能削甲，再换其他武器爆头，是系列的代表性战法，无论是战役还是联机都会经常用到。瘫痪载具是另一大用途，战役模式中可以用来抢夺或破坏一些强力载具。在联机模式中同样是十分好用的一把武器，要注意的是射击者在蓄能的时候会被高亮显示，尽量不要在开阔地蓄能，不然很可能引来一阵集火。

55式风暴步枪



击发模式：自动

武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火

武器介绍：星盟的主要突击步枪，地位类似于UNSC的MA5D突击步枪。

评价：战役模式中实用性不高。联机模式中相比MA5D比较容易破甲，但是极容易过热，最好配合麦格农手枪使用，以方便在过热时迅速切换武器，保证火力持续性。

56式针刺枪



击发模式：自动

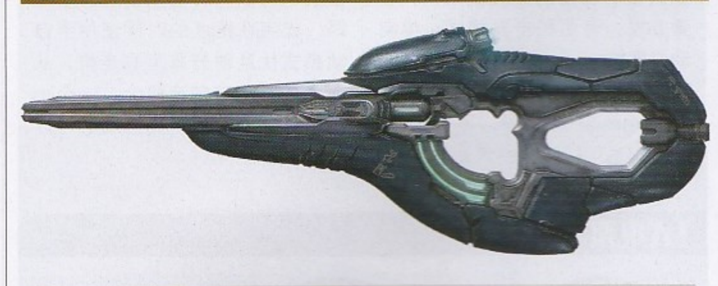
弹夹载弹量：22发

最大弹药携带量：66发

武器介绍：该武器发射的弹药具有追踪能力，当多枚子弹击中无护甲或被破甲的敌人后，弹药会共振从而引发致命爆炸。

评价：无论是战役还是联机，它在近距离交战的威力还是相当强力的，值得信赖。高水平的玩家甚至可以用准确的弹数来秒杀敌人，不浪费1发子弹。

57B式卡宾枪



击发模式：半自动

弹夹载弹量：20发

最大弹药携带量：80发

武器介绍：卡宾枪是星盟的主要中远距离火力支援武器，地位和作用类似于UNSC的神射手步枪。

评价：在星盟常规武器中算是最好用的，在战役模式中一旦发现就不要错过。在联机模式中，相较于神射手步枪，卡宾枪的威力较小，但是有着更快的射速和

更大容量的弹夹，这就意味着这把枪的容错率要比神射手步枪高。这把枪有个很明显的弱点就是在开火的时候，其子弹轨迹会暴露射击者的位置，在战役模式中不构成什么威胁，联机时就要记得开火后及时转移。

58式燃料炮



击发模式：半自动
弹夹载弹量：5 发
最大弹药携带量：10 发
武器介绍：星盟的主力反载具武器，能够发射 38mm 的燃料棒并造成爆炸，能够有效杀伤载具和人员。
评价：星盟的大杀器，由于载弹量多的原因，容错率要比 UNSC 的 M57 火箭发射器高，但是缺点也很明显，就是弹丸飞行速度太慢，溅射范围不够，攻击时不能瞄个大概就仓促出手。打大型或固定的目标（如一级战区模式里用来攻击摧毁对手基地的核心）是最适合它的工作。

53式电浆发射器



击发模式：半自动 / 蓄能
弹夹载弹量：5 发
最大弹药携带量：10 发
武器介绍：这把武器星盟已经使用了接近一个世纪，而 UNSC 直到战争末期才察觉到该武器的存在。该武器是精英部队和突击队使用的弹丸发射器，备弹 5 发，有两种击发模式：半自动或蓄能。
评价：半自动发射模式会发射 20mm 电浆炮弹，不具有黏性，但是可以打击拐角处的敌人；蓄能模式会发射一枚子母电浆手雷，在电浆手雷爆炸后会散出几枚 20mm 电浆炮弹并爆炸。蓄能模式下发射的电浆手雷亦可以黏在敌人身上，蓄能时如果想取消的话用换枪或喷射就行了。战役模式中它的作用并不明显，联机模式中可以用蓄能攻击来封锁道路，或者在抢点的时候使用半自动模式扰乱对方阵型和走位，从而为本方突破创造机会。一个小窍门是拿着它近距离遇敌时可以往脚下轰。

1式电浆手榴弹





最大弹药携带量：2 颗
武器介绍：星盟的标配手榴弹，可以黏在敌人或者载具上，但是不能像 M9 破片手榴弹一样反弹攻击。
评价：由于需要黏住目标，因此在网战中实用度不高，但在战役模式中还是不错的。特别是本作中命中敌人在 HUD 上会有提示，可以方便玩家判断是否成功黏住目标，而不用像过去那样还得肉眼判断。

先行者武器

性能速查表

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	一枪爆头	开火模式	备注
Z-110闪雷手枪	24	72	√	三连发	——
Z-130压制实光枪	42	168	×	自动	——
Z-180散射步枪	5	20	×	半自动	——
Z-250光线步枪	12	36	√	半自动	——
Z-390焚烧加农炮*	100	100	×	半自动/蓄能	——
Z-750二元步枪	2	8	√	半自动	——
子母弹发射器	30	30	×	半自动	固定于基座时弹数无限

Z-110闪雷手枪

击发模式：三连发
弹夹载弹量：24 发
最大弹药携带量：72 发
武器介绍：先行者的手枪，对付有机体很有效果。
评价：和前作相比，闪雷手枪取消了蓄能射击模式，改为三连发射击模式，子弹具有跟踪效果。总的来说不如电浆手枪和麦格农手枪好用。

Z-130压制实光枪



击发模式：自动
弹夹载弹量：42 发
最大弹药携带量：168 发
武器介绍：先行者的冲锋枪，子弹具有追踪功能。
评价：压制实光枪自动跟踪的特点，特别适合用来对付破甲后的敌人，能够很轻松地给予高伤害。联机模式中感觉是 3 个势力的冲锋枪里最好用的一把，不过使用的人还是不多。

Z-180散射步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：5发
最大弹药携带量：20发
武器介绍：先行者的霰弹枪，射程比UNSC的霰弹枪远，射速也相对较快。另一个特色是当射出的子弹遇到硬物时还可以反弹，反弹后的子弹也有杀伤力。
评价：战役模式中经常看到敌人瞬移过来用它进攻，十分麻烦。性能方面相比4代有着全面的强化，可以说是3个势力的霰弹枪里最好用的一把，一定要用霰弹枪的时候用它就对了。

Z-250光线步枪



击发模式：半自动
弹夹载弹量：12发
最大弹药携带量：36发
武器介绍：地位和作用类似于UNSC的神射手步枪和星盟的卡宾枪，但是威力是三把枪里最大的，而射速是最慢的，3发即可破甲。
评价：射速慢，容错率相对较低，在战役模式中可以慢慢打不急，但在联机模式中会比较吃亏，拉开距离偷袭吧！

Z-390焚烧加农炮



击发模式：半自动/蓄能
武器能量：100%，能量消耗完毕后无法开火
武器介绍：焚烧加农炮是被设计用来清理有大量虫族占领的区域性武器，在使用舰炮过于浪费而步兵常规武器效果不佳的时候能派上用场。它射出的炮弹会溅射出5道粒子流，在广阔区域里形成二次爆炸，蓄能后威力增加。
评价：先行者的大杀器，蓄能攻击即使对载具也能造成毁灭性的打击，在清理狭小空间内的复数敌人时效果更佳。无论是战役还是联机，入手之后要好好发挥。

Z-750二元步枪



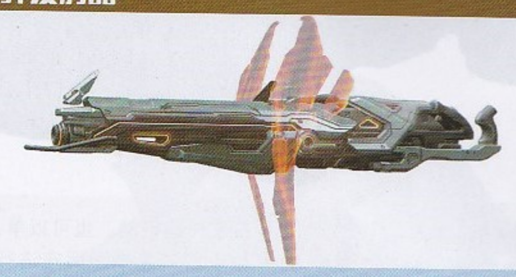
击发模式：半自动
弹夹载弹量：2发
最大弹药携带量：8发
武器介绍：二元步枪起初是用来远距离狙杀高级虫族的武器，二元是指其内部的两个对称核心粒子加速器。
评价：战役模式中使用这把枪的敌人最让人头痛，被打中的话直接秒杀，无法救援。在玩家手中这把步枪并不像前作那样逆天，发射子弹的时候需要持续照射敌人才可以秒杀，而不是像前作一样打中即死。联机模式中射击者在瞄准的时候会被高亮显示，暴露度高于光束步枪，要小心被人反狙击。

子母手榴弹



最大弹药携带量：2颗
武器介绍：顾名思义，投掷出去后会分散出数个子母弹，任何碰上子母弹的敌人都会受到伤害。子母手榴弹残留时的标记熟悉之后比较好认，但在其消失之前没有破解之法。
评价：在战役模式中的作用比较小，联机模式里用来封锁道路或者对付盘踞在室内的敌人有奇效。要注意这款手雷无法被反弹。

子母弹发射器



击发模式：半自动
弹夹载弹量：30发
最大弹药携带量：30发
武器介绍：先行者的固定炮塔，固定于基座上时子弹无限。游戏里出现时一般是拆卸后的手提模式，这时弹数只剩30发。
评价：子母弹发射器有着非常强大的火力，在子弹发射后会掉落子母雷继续杀伤敌人，在小范围内清理爬虫等杂兵是十分有效的武器。战役模式中使用这种武器的敌人非常难缠，注意手持时无法以切换武器的方式隐藏武器，同时行动也会受影响。

载具篇

从《光环》诞生至今，HALO世界中出现了数量繁多的载具，疣猪号、幽灵号等经典载具的名头可谓在游戏界家喻户晓，相关的模型周边也是层出不穷，这在一线射击游戏中是极为少见的。本作无论是战役还是联机，都可以借助载具的力量来赢得胜利。在一级战区模式中更是可以通过之前获得的卡片，直接召唤出想要的载具，这个设定让载具的作用更加飞跃。一级战区模式中的载具和武器一样，也存在着不少性能各异的升级型号，下面我们将只介绍原型。

注：游戏中存在着很多玩家不可使用的载具，为节省篇幅就不列入攻略之内了。



UNSC载具

M12B“疣猪号”

搭载人数：3人

搭载武器：M41/46对空机枪×1，或M68电磁炮×1，或M79多管火箭发射系统×1

载具简介：UNSC主力侦查载具，具有良好的越野功能。后座可搭载对空机枪、电磁炮或多管火箭发射系统，其中电磁炮的火力强大，射速慢，主要用于反制地面载具；而多管火箭发射系统则用于反制空中载具或进行地面攻坚及火力压制。

评价：系列的招牌载具之一，可以同时搭载3人是魅力所在。疣猪号行驶速度不快，但后座的火力十分强大，建议是至少两名玩家一起行动。也可以单人开到战点后迅速换到后座进行攻击。本作增加了在载具上按A键可以直接切换位置的便利设定，对于疣猪号来说尤其好使。联机模式中如果玩家选择开黑的话，那么“疣猪号”一定是玩家开局压制敌人的不二之选，强大的机动性，对驾驶员良好的保护性能能够让玩家在一级战区里尽情驰骋。“疣猪号”在一级战区模式中拥有最多数量的型号，共计16种，征用等级从1级到8级不等。到后期玩家可以出动“电磁疣猪号”，无论是反步兵或是反载具效果都十分不俗。

M274-M超轻型全地形武装“猫鼬号”



搭载人数：2人

搭载武器：M67轻型反步兵武器×1

载具简介：UNSC地面部队装备里的最快的载具之一，能够快速、敏捷地穿过任何地形。该型号的猫鼬号配备了M67轻型反步兵武器，搭载于车头，可以攻击车辆正前方的敌人，有效提高了猫鼬号在进行战场穿插时的火力和生存能力。但即便如此，“猫鼬号”直接上前线和敌人接触的话依然十分危险。

评价：在战役模式的高难度下“猫鼬号”的作用并不大，但在联机模式中带武装的“猫鼬号”在火力上不输给“幽灵号”，而且后座的人还可以无限投掷手榴弹，十分强大。玩家也可以组队开黑，驾驶员一路狂奔，后座的人一路扔手榴弹，能恶心死敌人。要小心的是，驾驶“猫鼬号”玩家没有任何防护，敌人可以在远距离轻松击杀玩家。“猫鼬号”在一级战区模式中拥有8种型号，征用等级从1级到4级不等。

M820“天蝎号”主战坦克



搭载人数：2人（车体四周可以搭载4名NPC）

搭载武器：M512 90mm高初速滑膛炮×1，M247T 7.62mm同轴机枪×1

载具简介：UNSC地面主力战斗载具，于人类和星盟的战后研制。机动与火力结合的产物，在M808B型“天蝎号”主战坦克的基础上升级了火控系统和强化了装甲，而重量减轻了一半，这使得M820型“天蝎号”有着更强大的作战能力。其90mm高初速滑膛炮对大多数敌方载具能够做到一击必杀，对于星盟的“亡魂号”视命中部位两三发即可摧毁。部分“天蝎号”搭载了105mm口径火炮。由于火炮弹丸初速高的缘故，即使是飞在天上的妖姬号等空中载具，“天蝎号”也能够轻松打下来。

评价：绝对的大杀器，无论是战役还是联机。战役模式中凡是有天蝎号的关卡都简单无比，慢慢拖在后面一炮炮轰即可。联机模式中相较于前几部作品，它的射速和炮弹飞行速度被削弱了，但弹道平直几乎无下坠，所以依然不妨碍这辆坦克成为玩家最喜欢、最信赖的载具。但联机有别于战役，驾驶时一定要确保周围有队友支援，“天蝎号”最怕敌人从背后爬上炸毁，如果没有队友支援，玩家很容易被炸掉。一级战区中由于其出发点是固定的，很容易被敌人提前埋伏，要特别小心。“天蝎号”前面的机枪可以射击180度范围内的敌人，建议让队友坐在机枪台上，协助玩家打击侧翼敌人。“天蝎号”在一级战区模式中拥有4种型号，最低也需要6级才能出动，其中ONI天蝎号需要7级。

“螳螂”机甲



搭载人数：1人

搭载武器：M655重型机枪×1，M5920地对地导弹发射器×1

载具简介：“螳螂”机甲是一种外骨骼装甲防御系统，右手配备了一挺20mm M655重型机枪，用于反器材；而左手则配备了一具M5920地对地导弹发射器，用于实现反制载具和近距离的对敌火力压制。此外，M5920地对地导弹具有

锁定功能，对敌人均可以实现跟踪打击。该机甲在人类和星盟的战争中便已经出现过，其前身为《光环战争》中的“独眼巨人”单位，只不过“独眼巨人”主要用于负责维修机械，而“螳螂”机甲则负责作战支援。“螳螂”机甲的装甲十分厚实，即便挨一发斯巴达镭射的攻击也并不能使其丧失战斗力；然而，看似笨重的它却能够被“鹈鹕号”运输机运载，以实现快速投放火力支援的目的。

评价：这是除了飞行载具以外最不容易被人爬上炸毁的载具，它的所有武器都是为近战和反载具设计，而且按下近战键可以对周围的敌人造成致命伤害，这使得敌人非常难以接近。但是它的缺点也十分明显，就是缺乏远距离攻击武器，玩家如果从远距离使用斯巴达镭射或者是磁轨炮等武器可以打得对面的“螳螂号”很无语。如果玩家喜欢单干的话，“螳螂号”是玩家的不二之选。“螳螂”机甲在一级战区模式中拥有4种型号，最低也需要8级才能出动，其中ONI螳螂号需要9级。在战役模式的高难度下，尽管螳螂号远程乏力，但依然还是推荐从远处慢慢磨血，想靠近敌人三下五除二解决战斗是不行的。

星盟载具

54式“幽灵号”侦察车



搭载人数：1人

搭载武器：能量加农炮 ×2

载具简介：星盟主力侦查载具，护甲较薄，有一定自卫能力。本身有的加速功能，可以撞死拦路的敌人，或用来快速通过敌占区。缺点在于其驾驶室背部没有任何遮挡，背对敌人时驾驶员会完全暴露在敌方火力面前。

评价：很多玩家都很喜欢的载具，它有一定的自卫火力，机动与速度十分优秀，而且可以单人驾驶，完全不需要依赖队友。但是缺点在于其驾驶室背部没有任何遮挡，背对敌人时驾驶员会完全暴露在敌方火力面前。战役模式中利用其小快灵的特性，远程磨死敌人十分好用，在联机模式中利用加速撞死敌人相当带感。“幽灵号”在一级战区模式中拥有3种型号，征用等级为3级或4级。顶级的幽灵号火力带有爆炸效果，十分凶残，强烈建议玩家使用。

58式“亡魂号”自行迫击炮



搭载人数：2人（驾驶员兼炮手1名，机枪手1名）

搭载武器：35mm电浆迫击炮 ×1，电浆机枪 ×1

载具简介：星盟的地面主力战斗载具，火力相当强大，其迫击炮落点范围内20米内一切物体都会被蒸发，缺点是炮弹射速慢，飞行速度慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，玩家可以加以利用绕至其背后摧毁它。

评价：在战役模式中，当玩家没有其他载具时，每个“亡魂号”都堪比一个小BOSS。但轮到自己使用时就会发现，它的火力不算特别强大，炮弹射速慢，飞行速度也慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，很容易被玩家绕至其背后摧毁它。但是它有个“天蝎号”无法企及的优势——可以加速，当敌人躲过了玩家第一轮炮火从正前方准备强行爬上玩家载具或者准备从后方爬上载具时，玩家可以加速撞死敌人或者拉开与身后敌人的距离，防止被炸。“亡魂号”在一级战区模式中拥有3种型号，征用等级为5级或6级。

54式“妖姬号”战机



搭载人数：1人

搭载武器：能量加农炮 ×2，燃料炮 ×2

载具简介：星盟的大气层内主力战机，机动性能优越，对地攻击能力卓越，但是防护较弱。

评价：机动性能十分优秀，装备的燃料炮用来轰杀据点的敌人很有效果，但是防护较弱，很容易被击毁。要想用好并不是一件容易的事情。“妖姬号”在一级战区模式中拥有3种型号，征用等级为6级或7级。

先行者载具

Z-1800“费顿号”



搭载人数：1人

搭载武器：双管机炮 ×1，导弹发射器 ×1

载具简介：先行者于上古时期就存在的载具，曾被用于先行者和洪魔的战争中。机炮的射速会随着射击时间的增加而加快，同时按下LT+方向键即可实现快速躲闪动作。

评价：由于可以悬空和进行快速闪避，加上火力十分凶猛，“费顿号”在遇上“妖姬号”时完全就是吊打的节奏，惟一的弱点就是被弹面积比较大。“费顿号”在一级战区模式中只有原型，珍稀度是最高的，需要8级才能出动。

战役攻略：系统、成就、收集、单人传奇

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

下面让我们开始战役模式的攻略。战役模式是游戏成就的大头，归结起来就是需要玩家合作通关英雄难度，然后单人通关传奇难度，并完成情报和骷髅头的全收集，再搞定每关内置的特殊条件成就。首先让我们来学习一下这次战役模式的相关设定。

上手指南

在开始正式攻略前，我们需要向各位解说一下基础知识。对新玩家来说，《光环》作为一个历史悠久的游戏系列，自然是有着自己的独特设定。而对于系列的老玩家来说，这回游戏也增加了一些新要素，即使是老鸟也需要花点时间来适应。

画面解说



1 护盾和生命
2 目的地
3 当前武器
4 后备武器
5 所持手雷
6 雷达地图

预设按键配置

键位	对应功能
RT	开火
LT	智慧瞄准
RB	近战攻击/超级战士猛撞
LB	投掷手雷
RS	移动视角/按下为蹲伏
LS	移动/按下为冲刺
十字键↑	指挥队友到达指定位置/攻击敌人/捡起武器
十字键←/→	切换手雷种类
十字键↓	显示任务目标
X	动作/装填
A	跳跃
B	启动喷射推进器
Y	切换武器
MENU	开启菜单
VIEW	开启排行榜

选择按键配置

和大部分射击游戏一样，本作为玩家准备了多种按键配置。最值得推荐的操作方式，当然就是默认的。如果你是从《COD》等游戏转战过来的玩家，用起来可能会觉得有些不便，特别是蹲下还要一直按住这点，其实这是可以在设定中更改的。

如果你实在不适应，可以选择名为“鱼条”的操作方式。这种操作方式和《COD》基本相同，按下RS为近战，B为蹲伏，LB为启动喷射推进器，RB为投掷手雷。相信大家可以很快地上手。当然要想更好地体验《光环》的魅力，还是使用预设按键配置会比较给力。



奔跑

本作中玩家可以无限奔跑，但是在启动喷射推进器、攀爬和装填弹药的时候停止。配合喷射推进器，可以达成快速改变位置的效果。

玩家在高速奔跑时按下蹲键即可实现滑行，用以快速通过半开的通道或者迅速闪入掩体。滑行可以降低玩家的正面投影，减少中弹几率。在高速奔跑时按下近战攻击键，可以使用超级战士猛撞攻击。

喷射推进器

本作中喷射推进器成为了标配，游戏取消了在喷射时切换到第三人称的设定。无论玩家身处空中还是地上，无论是移动还是奔跑，按B键即可发动喷射推进器，效果为向左摇杆的方向快速移动一小段距离。喷射推进器的作用非常广，躲避、赶路都能用上，部分收集要素更是必须利用它才能获得。不过喷射推进器并不能无限使用，喷射完一次后需要等待4秒钟充能，在画面HUD的右上角会有红色三角形符号显示。

护盾与生命

护盾设定是《光环》系列”的标志之一。当玩家受到伤害时，首先损失的是护盾，当护盾扣光之后再受到攻击才能令生命值减少。当护盾消失后只要玩家保持一定时间不继续受到伤害，护盾就会自动回复，而本作中就连生命值也会遵循这个原则自动回复。不过在多人对战模式中，玩家不光是要不继续受到伤害，还得不处于跑动中，在停止奔跑4秒钟后才会开始充能。



智慧瞄准

智慧瞄准在游戏中被称为SLAS系统，即Smart-Link Aiming System。从效果来看，和传统主视角射击游戏的举枪瞄准类似，不过要知道在以往的《光环》里能这么做的武器并不多。

在使用智慧瞄准时如果受到攻击，则会自动退出这个状态，这个设定对敌人来说也是存在的，因此看到狙击手时可以先发制人。此外如果在空中使用智慧瞄准，则玩家会启动喷射推进器在空中滞留，时间持续3秒。

超级战士猛撞

在跑动中按近战攻击键，可以使出超级战士猛撞。超级战士猛撞的动作是往前快速突击一段距离，威力比普通近战攻击威力高，同时也可以用于撞开大门。在敌人未死的情况下玩家会被自动弹开，此时可以迅速跳起使用地面重击，这一招在网战中是杀敌利器。但需要注意的是，正因为存在这个设定，如果玩家想跑到敌人身后来个一击必杀的背刺，就必须先停下跑动再按近战攻击键，否则使出的是猛撞攻击而不是背刺。

当玩家手中持有1式能量剑时，猛撞会变成冲刺砍杀，十分爽快。

地面重击

当玩家身处空中时按住近战攻击键不放，地面上会出现一个正在聚焦的瞄准框。当聚焦完成后松开近战攻击键，即可使出地面重击。如果直接命中敌人即可秒杀，并且有范围判定，还能破坏特定的地面。如果玩家浮空高度不足以发动攻击，圆圈会变为红色。聚焦中还可以用右摇杆改变落地点，但一定时间后即使玩家不松开按键也会自动使出地面重击。在聚焦完成前松开按键则不会使出地面重击，使用空中智慧瞄准时也可以使用地面重击，高度不够的话则不能使用地面重击。

手动存档

在《光环5》的战役模式增加了一个新设定，那就是可以手动存档。玩家可以在战役模式中随时按MENU键选择保存当前进度，而且值得一提的是，玩家还可以选择最多3个存档，实在是太方便了。

当玩家手动存档后，并不能直接在关卡中选择读档，如果选择回到上一个检查点，则会返回游戏默认的检查点。玩家需要退出关卡，回到战役菜单，才能选择读取手动存档。手动存档并不代表玩家能创造一个不存在的检查点，读完之后系统会让玩家来到离玩家保存时机最近的一个游戏内置检查点，但此前玩家的状态可以完全保留下来。利用这个设定，对于一些需要跨越多个检查点的成就来说会方便很多。而且这一招还可以用在多人合作时。

战术小队

无论玩家扮演的是士官长还是Locke，在单人游玩时都会有3名AI操控的队友为玩家提供支援，玩家可以利用十字键向他们下达命令，如捡起武器、攻击敌人以及救援队友等等。此外所有的队友都可以复活玩家，这大大降低了玩家通关的难度。而在线上多人合作模式中，每个玩家所扮演的角色都有不同的HUD和武器装备。不过本作的多人合作模式和过去有些区别，合作时玩家的护甲会变得异常脆弱，因此尽管允许玩家之间互相救援，但合作通关的难度远比过去高。

战役模式敌人分析

“《光环》系列”的敌人设定就和武器、载具一样，同样是无比经典。在战役模式中登场的敌人种类繁多，能力、装备都有所不同，应对方法也有很大区别。要想更快更好地通关战役模式，你需要掌握每种敌人的特性和弱点，下面就让我们认识一下这些难缠的对手。

精英



所用武器：所有星盟武器

单位简介：“《光环》系列”的经典敌人，系列前三作中士官长的主要对手。精英是强大的星盟战士，分为很多阶段，名称和样子也各有不同。在星盟分裂后，有的精英加入了由神风烈士领导的“向[illegible]力欧之剑”，有的则加入了Jul'Mdama的部队或者干脆做起了雇佣兵。还有一部分精英仍然坚信先知曾说的的朝圣之旅，并与神风烈士为敌，于是精英一族的内战爆发。

破敌技巧：对付精英的方法大同小异，推荐用电浆手枪+爆头武器，先破甲再爆头即可轻松解决。一颗电浆手雷也可以解决它们。

豺狼人



所用武器：电浆手枪、针刺步枪、光束步枪、星盟卡宾枪

单位简介：星盟的支援单位，比精英的阶级要低，作战中可以扮演狙击手、游骑兵、斥候等角色，可谓多面手。

破敌技巧：最常见的是手持黄色光束盾牌的豺狼人，只要瞄准光束盾牌的缺口射击即可造成敌人硬直，之后攻击其全身或者爆头即可，此外使用破片手雷也可以有效解决。对付狙击手和游骑兵型的豺狼人，只要先发制人将其爆头即可，记得去回收它们的武器。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

野猪兽



所用武器：燃料炮、电浆手枪、针刺步枪

单位简介：星盟的炮灰级单位，其地位在星盟里属于最下层，连豺狼人都不如。但是在"野猪兽叛乱"事件后，它们赢得了包括精英在内的其他种族的尊重。人类和星盟战争结束后，一部分的野猪兽跟随了神风烈士，而另一部分则加入了Jul'Mdama的部队。

破敌技巧：干掉它们的领队精英就会让它们四散而逃。对于拿着电浆手雷过来自爆的野猪兽，远距离点杀即可。

猎人



所用武器：突击加农炮

单位简介：全身由蠕虫和盔甲构成的恐怖的作战单位，拥有强大的火力与近战能力，一般成双成对（猎人一般都是兄弟）出现。装备有能量护盾。

破敌技巧：惟一的两处弱点位于头部正面和背面无装甲覆盖的地方，建议玩家有机会就使用各种重型火力对其弱点招呼，正面直接开干会浪费很多子弹。本作中猎人的武器除了蓄能攻击以外，还可以变成机枪模式，比较难躲。

观察者



所用武器：闪雷手枪

单位简介：先行者的战场支援单位，由先行者骑士部署，可以同时部署多个在战场上。它们主要负责为骑士提供光束盾牌、拾起并掷回玩家扔向骑士的手雷以及为骑士回血的工作。该单位火力不强，防御力也很差，玩家遇上了建议优先解决，避免它为骑士提供战斗辅助。

破敌技巧：用先行者的光线步枪或者人类的BR战斗步枪、DMR神射手步枪都可以很有效地解决。

普罗米修斯士兵



所用武器：光线步枪、压制实光枪

单位简介：它不同于骑士，由智慧生命体融合而成，士兵是纯粹的量产兵器，它们体型更小，更灵活。它们也穿着类似动力盔甲的装备，玩家需要先破其护甲才能伤害到它们本体。此外，得益于先行者先进的科技，它们可以轻松进行三段甚至多段瞬移，以此达到占据有利地形或是绕至玩家背后攻击的目的。不过在它们进行瞬移之前会有一小段准备时间，玩家可以趁此机会攻击它们，而它们无法反击。

破敌技巧：建议使用先行者的压制实光枪攻破其护甲，再用BR战斗步枪等武器攻击其弱点即可干掉、若在中远距离交战则直接使用BR战斗步枪等中远程武器攻击。

普罗米修斯士兵队长



所用武器：子母弹发射器

单位简介：先行者普通兵种中仅次于骑士的兵种，手里有着火力强大的子母弹发射器，能对玩家造成强大的火力压制。好在他只会使用这一种武器，所以玩家可以靠近它近身作战，这样它就不会发射子母弹。

破敌技巧：近距离使用压制实光枪破甲，然后攻击其核心。远距离要注意一边躲闪其火炮，一边用BR战斗步枪等武器攻击。

普罗米修斯骑士



所用武器：实光光剑、焚烧加农炮、散射步枪

单位简介：相比前作，它的武装也从原来装备的光线步枪晋升为焚烧加农炮和散射步枪，在游戏中会给玩家造成不小的麻烦。除了火力上的提升，骑士还加强了装甲，玩家需要先攻破其两边的肩部护甲和中心护甲才能攻击其核心。玩家同样可以直接绕到其背后攻击它的弱点，这样可以不用破甲直接干掉它。

破敌技巧：强烈建议使用压制实光枪对其进行破甲，有奇效。破甲后使用光线步枪等武器照着其核心打即可，或者绕至其背后攻击其背部核心也能很快解决。此外要注意躲避它发射的焚烧加农炮。

爬虫



所用武器：压制实光枪、闪雷手枪

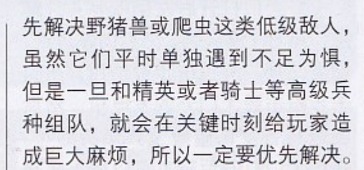
单位简介：先行者的炮灰单位，然而却有着不俗的近战能力。玩家若是放任其靠近，就会为自己的大意付出代价。它们的压制实光枪在近距离对玩家很要命，破甲速度相当快。好在由于爬虫没有护甲，所以玩家可以尽快对其进行爆头。

破敌技巧：使用爆头武器解决即可。

单人传奇攻略

和4代一样，如果你想取得全成就，那么就要单人打过传奇难度。由于本作增加了NPC队友，所以难度称得上是历代最低，在本文的帮助下你将更快更好地通关。这篇攻略还将附上每关的特殊条件成就的获得方法，以及全骷髅头的位置。本作另外还有117个收集品，由于数量过多，加上地图复杂而难以描述，本文就不一一介绍了。大家可以观看光盘附赠的收集视频。

独狼技巧



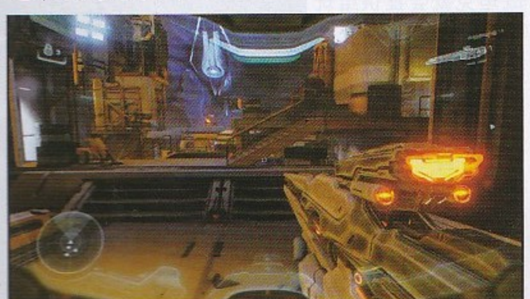
1. 能跑就跑，不要恋战，尤其是在三方混战的时候。

2. 清楚三种手雷的功能，对付精英时应选用电浆手雷黏在其身上，保证一击必杀；而对付成群结队的野猪兽、豺狼人等则建议使用破片手雷，保证杀伤范围。至于骑士或者士兵，则应该使用先行者的子母手榴弹。

3. 本作中不能再靠电浆手枪+爆头武器吃遍天了，电浆手枪的破甲效果对士兵和骑士效果不大，对付骑士和士兵建议先用压制实光枪破甲，再攻击其核心。

4. 多注意自己的行动雷达，和自己位于同一平面的敌人红点会变粗，反之则变细。掌握敌人动向将有利于玩家主导战局。

5. 多对队友下达命令，尤其是让他们捡起重型武器等指令，因为他们的子弹无限，所以当队友拥有重型武器后能够帮助玩家减轻不少压力。



6. 遇上敌人的混合部队时优先解决野猪兽或爬虫这类低级敌人，虽然它们平时单独遇到不足为惧，但是一旦和精英或者骑士等高级兵种组队，就会在关键时刻给玩家造成巨大麻烦，所以一定要优先解决。

7. 由于本作有队友存在，玩家被击倒后并不会马上返回上一个储存点，如果在限定时间内队友能把玩家救起来就可以继续作战。所以不要离队友太远，不然倒地后队友是来不及救援的。此外，队友也会倒地，如果玩家不去救援或者不下达命令去救援队友，队友就会死亡，过一段时间或者清空目前区域的敌人后才会复活。

8. 玩家和AI队友彼此救起后都会获得超能护盾，以避免刚把队友救起来马上又倒地的情况发生。

第一关 Osiris

1. 开场后没有战斗，记得捡起电浆手枪，往前走一段路就遇上星盟在和先行者交战，这些敌人不难对付，清理完后继续往前走。之后遇上普罗米修斯士兵和爬虫后，在右边有压制实光枪和光线步枪可以拾取，先用压制实光枪破掉士兵的护甲，然后用光线步枪点射其核心即可，记住不要冲太快，不然很可能给爬虫围殴致死。

2. 清空大门口的敌人后不要急着前进，跳到最左边的挡板上，再跳到大门左边的悬崖上，往前走即可发现本关的骷髅头。

3. 出门后有光线步枪和压制实光枪可以拾取，记得拿上。继续向前走发现星盟和先行者在交火，建议先解决掉星盟部队，再来收拾先行者。收拾完敌人先头部队后会出现手持子母弹发射器的普罗米修斯士兵队长，用光线步枪优先解决。继续前进到大门面前依然有士兵队长，玩家可以在周围搜刮一些先行者的子母手榴弹，一般在先行者的武器架上有，可以有效对付先行者的部队。



4. 进入先行者建筑后前进一段距离就会遇上骑士正带领一群士兵围殴星盟部队，建议玩家先收拾杂兵，其他敌人不要管。之后让队友吸引骑士注意力，然后趁此机会攻击骑士背部弱点；当然，玩家也可以使用子母手榴弹，如果扔得好，正好全部砸中其背部弱点，可以一颗手雷就解决掉骑士。清理完敌人后进入大门即可触发剧情，本关结束。

成就：小队就是您的武器

该成就要求在Osiris任务中指挥你的超级战士小队。只要用十字键指挥AI行动就可以轻松解除该成就。

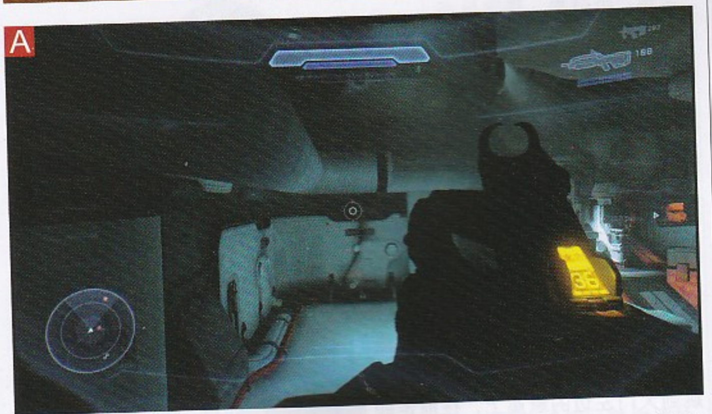
成就：敌人的敌人

该成就要求在英雄或以上难度中，在Osiris任务中协助精英将军攻击山丘。尽管这是第1关的成就，但难度非常高。这个剧情发生在本关的后半段，星盟和先行者交火的地方。这里会看到金色的精英将军往山头上进攻，玩家要做的事情是协助他冲到先行者把守的山丘上的大门前，只要来到这里就算成功，之后就算被打死也没关系。这是一个十分看脸的成就，因为精英将军的攻击目标是随机的，玩家也是他的目标之一。玩家不要去攻击星盟的任何单位，而是要全力消灭先行者单位，尤其是炮台。这个部分一共有3个炮台，1个出现在一开始地图中段，剩下两个部署于大门前，一定要优先干掉。多人游戏时可以派人通过左侧的隐藏通道上到高台上，尽量吸引一下精英将军的火力来拖延其进攻的脚步，而此时剩余的玩家就要尽全力干掉包括炮台在内的其他敌人。单人游戏时由于敌人数量变少，有时候反而会更加简单。

彩蛋：先知克星

在第一关隐藏着7把军刀，射击军刀会让它燃烧。如果在传奇难度下找到并点燃全部7把军刀，那么在本关的最后阶段就会出现神风烈士的专用武器：先知克星。而关底也会出现原本不会出现的不朽的看守者。由于军刀很小，而且位置实在坑爹，推荐各位查看光盘中附带的彩蛋视频去寻找，文中不就一一描述了。

第二关 蓝队



1. 开局后暂时没有敌人，在资料中心前跟敌人交火，记得捡起野猪兽掉落的电浆手枪，用电浆手枪+麦格农手枪的组合干掉精英和野猪兽，至于用盾牌的豺狼人直接投掷手雷解决。

2. 乘坐升降梯下去后可以拾取霰弹枪，个人建议不要拾取，依旧使用上述武器组合，因为接下来的地图比较大，霰弹枪发挥不了太大的作用。但是玩家可以让队友拾取。冲破闸门后有不少敌人，先解决豺狼人游骑兵等杂兵，最后再来收拾精英，杂兵掉落的电浆手枪子弹管够。不要太急于前进，一个区域一个区域地推进才不至于被杂兵包围。

3. 杀到楼顶后会有使用光剑的精英，要小心解决。之后可以拾取DMR神射手步枪和“九头蛇”多管火箭发射器，用多管火箭发射器来收拾豺狼人游骑兵，一发一个。接着找制高点用DMR先把杂兵清理掉，再往前收拾精英。清理完敌人后朝中控室前进，触发剧情。

4. 剧情过后往前走门旁边有霰弹枪，让队友捡起。继续前进，跳到下层后要小心穿着行动隐身衣的精英，用电浆手枪+麦格农手枪解决它，然后在收拾掉杂兵即可。

5. 前往反应炉机房之前有一些弹药补给，记得拿上。之后升降机降下后会遇上猎人，指挥队友攻击它们，自己趁机绕至其背后攻击其弱点，不用吝啬手榴弹，统统留给它们吧。（此处关系到成就：我以为我甩掉你们了。）

6. 来到反应炉机房前的大厅，有不少敌人在等着玩家。先在远距离用麦格农手枪干掉豺狼人等杂兵，之后玩家可以选择从左边通路的箱子跳至左边管道（图A），然后沿着管道一路加速冲到头后直接跳到管道对面的平台上（图B），平台有个豁口，可以进去，之后玩家跳起来使用超级战士地面攻击破坏掉栏板（图C）。落下后在柱子的左边有本关的隐藏骷髅头（图D），柱子附近则有“九头蛇”多管火箭筒和DMR供玩家使用，接着玩家可以直接从大门处出去，包抄敌人的侧翼，这样会比从正面进攻的伤亡要小。清理掉所有敌人后，启动超载程序后爬上反应炉，继续前往下一个目标点。

7. 降下后，迅速朝两条通道中任意一条移动，解决掉眼前的敌人，然后抢夺妖姬号。起飞后先干掉敌方妖姬号和通风控制系统控制台上的敌人，并覆写通风控制系统控制台。接着登上妖姬号，摧毁所有外露的通风管线，全部炸完后立刻前往“山猫号”飞船的停机坪。这里有不少敌人，在大门开启前有一些弹药补给和磁轨炮、SAW（班用自动武器）供玩家使用。除了优先解决拿光剑的精英外，玩家还要优先解决手持燃料炮的野猪兽。清理完目前的敌人后前往启动飞船发射系统，之后又会刷出一批新的敌人，好在周围地图上有不少SAW、磁轨炮以及燃料炮等重型武器，注意留心拾取。之后敌人还会有猎人出现，建议先把野猪兽杀光，再用重型武器伺候猎人。如果玩家杀猎人的速度不够快，那么等星盟的第三批援军抵达时会有更大的麻烦——还会出现各种手持燃料炮的野猪兽和精英小队，所以最好尽自己最大的能力杀死猎人。当系统提示玩家可以登上“山猫号”时，登上飞船即可触发剧情，本关结束。





成就：听我口令

该成就要求在合作模式的蓝队任务中，同时刺杀两个精英。在本关开始后不久，你会看到一个通风管道。低身进去之后，你会发现这个管道有两个向下的缺口，下面各有一个精英。只要两名玩家从两个缺口走下去，并同时在精英背后用近战来个刺杀，就可以解除成就。如果失败就读取检查点重试。

成就：我以为我甩掉你们了

在本关中途的实验室里，玩家会遇到两只猎人。不要消灭他们，而是继续前进，这样在最后的停机棚大战中这两只猎人会尾随而至。将包括他们在内的全部敌人干掉之后即可解除成就。注意多人游戏时，如果有一名玩家拖在最后的话，有可能导致猎人不追下来。

第三关 玻璃化

1. 大门打开后左侧就有4只爬虫，用BR爆头之。之后向左边走，爬上二楼，有狙击步枪使用，用狙击步枪击毁大门外的发电机，然后慢慢将普罗米修斯士兵爆头即可。基地大门打开后玩家可以乘上疣猪号前进，不要理会敌人，直接冲到桥边，防守一会后桥的闸门会开启，前方的疣猪号会被士兵劫持，以目前玩家手里的武器无法有效攻击在车上的敌人。建议玩家等它们先往前开，然后开车过桥后往右边走，山上二楼有狙击步枪、磁轨炮和机枪炮塔供玩家使用，另外还有一些弹药补给，用磁轨炮收拾掉开车的士兵吧。清理完敌人后，仓库的“天蝎号”主战坦克就会提供给玩家使用，有了这个大杀器，之后的道路就可谓是人挡杀人，佛挡杀佛。

2. 当“天蝎号”来到如图E位置后，往左边看，会看到一架“费顿号”在追着我方运输机攻击，玩家若能在它击落我方运输机之前把它击落，就会触发骷髅头出现的条件，同时屏幕上会传来一声欢呼声。之后骷髅头会在三个点随机出现，第一个点是从在玩家击落“费顿号”号后转身回去右边的栅栏边，有两个黄色油桶的中间会摆着骷髅头（图F）。第二个点是在第一个点处左转，来到之前停放“天蝎号”仓库的顶部，左边有个停机坪停着一艘人类运输船，在运输船的左边黄色集装箱处，里面有个黄色油桶（图G），把黄色





油桶撞开即可发现藏在下面的骷髅头。第三个点则是从第二个点往右前方走，去到如图H I正对着玩家第二个洞窟内的右边位置，即可发现第三个骷髅头。



3. 之后继续驾驶“天蝎号”前进，慢慢推进到城镇门口，就会迎来一场防守战，敌人会有很多，但是在“天蝎号”的火力面前都是渣，只要不要冲的太前而被敌人包围的话，基本是不会死的，尽情享受“天蝎号”的杀戮快感吧！

4. 清空敌人后来到门前即可触发剧情，本关结束。





成就：快速拔枪射击

这个成就要求玩家完成玻璃化任务，且没有使用过智慧瞄准。简单地说就是全程不按LT键，如果是多人游戏的话，每个玩家都不能按LT键。由于不限定难度，所以没有什么问题，只是打起来会比较难受。可以和下个成就一起在低难度下完成。

成就：冲破逆境

这个成就要求玩家完成玻璃化任务，且没有登上过任何载具。如果是多人游戏的话，每个玩家都不能登上任何载具。同样是不限难度，可以和上一个成就一起在低难度下完成。

第四关 子午星工作站

1. 本关没有任何战斗，触发完相应的剧情后，本关结束。

第五关 未证实

1. 开场后就要跟大批先行者部队交战，在进入交战区前玩家可以四处搜刮一下，周围有不少武器弹药，交火区门口右边还有多管火箭筒可以拾取。交火后先解决掉爬虫，再收拾士兵，由于敌人比较多，不宜快速推进，玩家可让队友在正面吸引火力，自己则绕至右边制高点进行侧翼包抄。来到前方门口处还有普罗米修斯士兵队长出现，指挥队友先集火解决它。

2. 来到“山猫号”停机坪后，会遇到骑士带领的普罗米修斯部队，建议让队友正面吸引敌人火力，自己同样从右边绕至其侧面攻击，同时右边走廊上有多管火箭筒可以拾取，走廊尽头还有霰弹枪可用，充分利用这些武器，先解决掉爬虫和士兵，最后再来解决骑士。如果玩家手里武器子弹不够了，可以直接冲进“山猫号”，里面有狙击步枪可用。

3. 进入大门后，有不少手持二元步枪的士兵，它们瞄准你时会闪现红光高亮，用狙击步枪一个个爆头解决吧，之后记得捡起二元步枪。清理完敌人进入大门后不要急着往前走，先跳上左边的高台的盒子上，然后向右上方看，管道的右边有个平台可以让玩家跳上去，跳上去后蹲下前进，右前方有个洞窟，洞里面就摆着本关的骷髅头。

4. 继续前进，进入大门跟敌人交火后优先解决使用二元步枪的士兵，之后玩家可以去右边的炮塔控制室启动炮塔协助玩家战斗，控制室门口还有SAW给玩家使用。清理完敌人后建议玩家从左边走，中间地形太复杂，容易被围殴致死。之后新一轮的敌人刷出后，直接沿着左边的路走到底，从侧面攻击敌人。并且，在左边路的尽头还有弹药补给。由于敌人比较多，切忌冲得太快，一个走位不慎，全队都会跟着去见阎王。杀到二层后不仅会出现士兵队长，还会出现骑士。好在数量不多，先干掉士兵队长，然后用它们手里的子母弹发射器对付骑士，同时呼叫队友对骑士集火。杀死骑士后记得拿上焚烧加农炮，待会会很有用。

5. 剧情过后玩家将会对付“不朽的看守者”，这一段战斗将会非常困难。它不仅能用近战攻击秒杀玩家，还具有两种远程攻击，一种是激光，发射前它的头会放出金色的光芒，记得提前躲闪；另一种远程攻击则是释放能量球，虽然攻击速度比较慢，但是具有追踪效果，而且如果玩家躲藏的掩体太薄，就会被它的爆炸直接炸死。除此之外，它还会召唤杂兵前来帮忙，一开始是4只爬虫，之后是士兵＋爬虫的组合。对付它的办法，一种是攻击他背后的弱点，如果玩家对自己技术有自信，可以在地图里找散射步枪绕至其背后攻击其弱点，成功打穿弱点后它会有一段硬直时间，打得准的话是完全可能把它屈死的；另一种办法就是开场后不要解决爬虫，直接呼叫队友集火“不朽的看守者”，自己先从左边高台绕到它的身后，然后用焚烧加农炮的蓄能攻击打其弱点，并尽可能吸引它攻击你，这样它就会把弱点露给队友，如果队友打得快，几分钟就能解决掉它。此外，焚烧加农炮的蓄能攻击直接攻击其正面头部，也可以造成硬直。

6. 打完“不朽的看守者”后继续前进，触发剧情，本关结束。

成就：为您服务

该成就要求玩家在未证实任务中，杀死修好护甲的敌人。先行者作战单位中的观察者可以给友军恢复护甲，因此在有观察者的情况下只要不管它们，专心消灭敌人，很容易就会解除这个成就。

成就：离群者

该成就要求玩家在合作模式的未证实任务中，与其他玩家登上同一台载具并杀死30个敌人。在低难度下这是一个很简单的成就，传奇难度下则基本等于找死。

第六关 撤离

1. 回到地表上后直接搭上“猫鼬号”，本关的骷髅头需要玩家在两分钟内击毁5个雪糕筒后才会出现。第一个雪糕筒在刚出大门的左边小道的尽头；第二个雪糕筒则在过桥前的右边建筑物旁，第三个雪糕筒则在过桥时右边报废的“疣猪号”身后，第四个雪糕筒在过桥后大型越野车右边黄色柱子的下面，第五个雪糕筒在顺着道路向前走看到的坠毁的运输机下面。当玩家在规定时间内击毁后，就会听到欢呼声，表明骷髅头成功出现。

2. 之后玩家返回基地继续同普罗米修斯交战，建议进入基地后从左边占领制高点，这里有狙击步枪和多管火箭筒供玩家使用，还有不少子弹补给。要注意在对面的平台上会有手持二元步枪的敌人刷出，用狙击步枪优先解决。杀到升降梯大门口时，要小心敌人也会拾起多管火箭筒来对付玩家，注意躲避以及优先解决。

3. 进入升降机后就会发生交火，优先解决观察者，再慢慢清理士兵，多给队友下达指令。清理完敌人后启动升降机。周围有武器弹药可以搜刮一下。上升过程中会出现四批敌人，其中第三批第四批分别会出现士兵队长和骑士，用子母弹发射器收拾它们。解决完骑士先拾取焚烧加农炮，到达顶层，之后不要管敌人和“费顿号”，一路往上跑到顶。之后出现在玩家面前的敌人直接用焚烧加农炮解决，干掉它们后往前走发现“守护者”开始释放冲击波

准备进入跃迁空间，这时玩家留意下脚下，在前往“鹈鹕号”的路上会有本关的骷髅头可以拾取。

4. 成功抵达“鹈鹕号”后触发剧情，本关结束。

成就：救星

该成就要求在英雄或以上难度的撤离任务中，让升降梯上的6位采矿者存活。在本关开始后不久，会有大量NPC友军加入，不过注意成就要求的采矿者是限定于戴着一个防毒面具模样的人，你必须保证有6位以上这样的NPC存活。在第一阶段的战斗结束后立刻清点战场，如果人不够的话直接读上一个档重来。够的话就继续前进，进入电梯后打完第一战，满足条件就可以解除成就了。注意进门时要等NPC进来，如果NPC被挡在门外的话也算人数不足而失败。

成就：电浆钻孔机

本关有个成就，要求玩家在英雄或以上难度，18分钟内不死过关。中文版对该成就的翻译有误，漏了“不死”这个描述。不死的含义是玩家不能死透，可以倒地后被队友救起，在没有保存有人死亡的情况下读检查点是没有关系的，而且累计时间也会回到检查点生成的时机。当然我们推荐是在英雄难度下完成，玩家只需要注意开场后一路开车往前跑不要管敌人，来到基地大门口同样是从左边上到高台，用这里的武器迅速清光敌人，如果被击倒了而队友又来不及救，直接暂停游戏选择回到上一个储存点，这样就不会死了。升降梯上走位风骚一点，多指挥队友集火敌人也不是什么特别大的问题。干掉骑士后同样记得拿起焚烧加农炮，然后往升降梯顶部前进的时候一路飞奔，不要管路上的敌人，到了塔顶直接用焚烧加农炮轰杀敌人，稳扎稳打一些18分钟完全够玩家过关。该成就也可以合作来完成。

第七关 重聚

1. 来到如图J位置后往前走，冲破前面的墙壁，解决掉洞口的敌人后往右边的岩石上攀登，然后往右边走有一条小路，沿着这条小路走到底会发现一个野猪兽站在悬崖边上，手里拿着骷髅头还特别开心地唱着歌，对着它按X键可以把它一脚踢飞，然后骷髅头就会出现在它之前所在的位置，捡起即可。此外，这里还有卡宾枪和光剑，记得拾取。

2. 再往前走就会遇上星盟大部队，先用卡宾枪干掉野猪兽，再找机会用光剑和精英肉搏。中间地形比较狭窄，使用手榴弹会有意想不到的效果。继续前进要小心精英操控的机枪，扔颗电浆手雷过去逼他离开机枪，然后再解决它。

3. 出来后会有不少豺狼人和精英前来对付玩家，先用卡宾枪干掉豺狼人，再利用电浆手枪＋卡宾枪的组合收拾精英，不要急着往前走，不然前面还会继续刷出一批敌人，战斗压力会增大不少。往前走杀到先行者建筑大门前有两个魅影炮塔挡在玩家前面，用电浆手枪蓄能攻击直接瘫痪它，或者直接扔电浆手雷上去炸毁它，逼迫精英离开炮塔，之后再用电浆手枪破甲，卡宾枪爆头即可。清光所有敌人后，防护盾解除。进去启动升降机，下去后出门过桥触发剧情。

4. 剧情过后，往前走会遇上先行者部队，先收拾观察者，再干掉士兵。附近有光线步枪可以拾取，用它来对付后面出现的士兵队长。注意右边山上会有使用二元步枪的士兵，要优先解决。出洞口后往左边走，有散射步枪可以拾取，左边山上有光线步枪的子弹拾取，然后利用这个制高点先干掉士兵和爬虫，再来收拾骑士，最后再收拾“不朽的看守者”。此外要小心骑士的焚烧加农炮，稍微不注意就被炸得尸骨全无。对付“不朽的看守者”时，可以捡起骑士的焚烧加农炮，在猛轰的同时呼叫队友对其进行集火，先行者的子母手榴弹也不要吝啬，往他背后招呼，扔得好一样可以很快解决它。如果玩家担心下达集火指令时队友太突前被敌人干掉的话，可以指挥队友去右边高台，而自己去左边高台吸引敌人火力。

5. 过桥后先行者建筑里有光线步枪子弹可以补充，启动升降梯后继续前进，玩家可以选择让队友驾驶“费顿号”，自己走小路前进；或者自己驾驶“费顿号”，享受碾压敌人的快感。如果玩家驾驶“费顿号”需要注意优先解决掉敌人的先行者炮塔和骑士，在“费顿号”强大的火力面前敌人基本都是不堪一击。（此处关系到成就：出去走走。）

6. 出洞口后不要急着前进，先往右边走，一路走上先行者建筑的高台，第二个骷髅头就在高台正中间。之后再继续前进，触发剧情，本关结束。

成就：没有目击者

本关开始后不久，在第一次遭遇星盟部队的地方往前，会在峡谷中第二次遭遇星盟部队。在这里有一辆魅影号正要起飞，成就要求玩家在英雄或以上难度下将这架魅影号揍下来。而在这个峡谷入口附近的山洞里可以找到两样重武器，这是打下魅影号的关键。这个成就在多人合作时对时间的要求极为紧张，基本上所有人进入关卡后就得以最快速度一路不停地往这里赶，然后动作最快的两个人优先回收重武器，然后迅速冲过去狂轰。好在地点就在本关开始后不久，就算检查点不给力，重来也不费什么事儿。单人游戏时时间会宽松一些，推荐单打完成。

成就：出去走走

在本关的最后阶段，原本是要求玩家坐上费顿号过关，但如果不上费顿号而是徒步从小道过去，并且难度是英雄或以上，就可以解除成就出去走走。这并不是一个很难的成就，传奇难度下甚至都可以跑过去。

第八关 向斐力欧之剑



1. 开场后往前走就会跟星盟的敌人交火，依旧是先解决野猪兽和豺狼人，然后捡起电浆手枪来对付精英。再往前走会出现精英操控的炮塔，同样可以用电浆手枪瘫痪后，扔一颗电浆手雷解决它。

2. 进入洞窟里发现很多精英尸体，再往前走出洞口时会有不少用光束步枪的豺狼狙击手，如果玩家没有爆头武器的话在洞口的右边有卡宾枪可以拾取，之后先解决豺狼狙击手，再往前走，不然前方会空降星盟的增援。对付增援，可以在它们还没出舱门时就扔两颗手雷过去送它们回西天。之后前进先解决



操控机枪塔的精英，再来收拾杂兵。出洞口后还有敌人的豺狼狙击手，用卡宾枪优先解决。然后顺着左边的道路前进，会遇上精英勇士，同样是电浆手枪＋卡宾枪解决。之后在远距离解决掉操控炮塔的野猪兽，往前推进后还会刷出好几个手持能量剑的精英和一队豺狼人，优先解决精英。杀光后继续往前进有很多武器弹药供玩家拾取。

3.出门后不要急着前进，往左上方看，平台上面就摆着骷髅头（图L）。这时再往右边看到如图M的岩石，跳上去，再跳到右边倾斜的柱子缺口上，再站在缺口处跳到柱子的凸起物上，从凸起物上向平台方向跳跃（图N），在跳跃的过程中使用喷射推进器，然后一直按住A即可爬上平台，骷髅头就在平台上（图O）。





4.接着继续前进，来到大厅后清光大厅的敌人，星盟会送来两名猎人，玩家可以走到大厅左前方的高台上，那里有卡宾枪的子弹补给，然后呼叫队友吸引猎人的火力，自己趁机攻击其背部弱点。杀光猎人后友军会有2架“螳螂”机甲空投给玩家，让队友坐一架，自己坐一架。接着就可以开启屠杀模式，只要玩家不要冲得太快，远距离的敌人用机枪解决，逼近的敌人直接用导弹轰飞。出来大厅后就会遇到星盟以“亡魂号”为首的载具部队，不过在导弹面前都是渣渣，尽情享受杀戮的快感吧。惟一要注意的就是猎人的火炮，对“螳螂”机甲的杀伤力十分强大。

5.杀到议事厅还会有不少星盟敌人空降，触发脚本后往后退一点一个个收拾即可。杀掉所有敌人后与神风烈士会和触发剧情，本关结束。

成就：冲破障碍

在向斐力欧之剑这一关中，存在着很多可以打破的墙壁或地板，累计打破10片，就可以解除这个成就。

成就：掠夺螳螂号

在合作模式的英雄或以上难度的向斐力欧之剑关卡中，只要让两名玩家开着两台螳螂号，一直打到最后过关，就可以解除这个成就。由于螳螂号算是大杀器，这个成就的难度并不高。

第九关 结盟

1.本关没有任何战斗，与相应的NPC触发完任务条件后，本关结束。

第十关 敌人防线

1.开场后往前走一段路就要跟星盟交火，都是小股部队不足畏惧。出来广场后左边可以拾取光束步枪，远距离杀伤精英很有效果。杀到护盾面前，集中火力攻击护盾，当超过它能承受的伤害后即可解除护盾。之后驾驶幽灵号，不要管敌人一路加速去神殿庭院。

2.神殿庭院的面前有大量的敌人，门口还停放着一辆“亡魂号”，建议玩家从下面进攻，可以躲开上面的炮火，而且下面有不少武器弹药可以拾取。然后一路往右边进攻，要小心坑洞里面豺狼狙击手。杀到尽头后，二楼有燃料炮可以拾取，用它来对付“亡魂号”。注意，“亡魂号”附近还有暗影炮塔，要小心别被阴了。清空神殿门口的敌人后全力攻击护盾，破盾后继续前进。

3.出神殿后登上“费顿号”，先解决掉“巨怪号”的炮塔，它们火力凶猛，皮糙肉厚，需要费一点心思才能解决掉。之后再清空甲板的敌人，接着登上“巨怪号”从右边进入机体内部，来到“妖姬号”的停机坪后，抢一架“妖姬号”往有绿色光源的通道飞行，刚出通道就往上飞，有个豁口，豁口里面就是本关的骷髅头。（此处关系到成就：巨怪号发威、紧急登机程序。）

4.接着用“妖姬号”摧毁“巨怪号”的核心，然后迅速脱离，接着就可以看盛大的烟火了（误）。之后前往先行者建筑的大门后，与先行者部队交战，不过都不难对付，周围还有散射步枪和焚烧加农炮可以拾取。再往前走会出现更多先行者部队，在散射步枪面前都不是什么问题。之后还有骑士出现，用子母手榴弹伺候它们。杀完敌人后登上魅影号，触发剧情，本关结束。

成就：巨怪号发威

该成就要求在敌人防线关卡中，不破坏巨怪号上的任何炮塔。成就本身难度不大，但这一要求在高难度下会让玩家十分不便，因此建议是分开来试。

成就：紧急登机程序

该成就要求在敌人防线关卡中，破坏了巨怪号的核心时，玩家跳上由另一名玩家驾驶的费顿号，来逃离即将毁灭的巨怪号。这个成就比较有趣的是，它并不要求玩家逃多远，只要玩家跳上费顿号，然后费顿号飞起来，就可以瞬间解锁。不过在进入巨怪号时，费顿号需要先冒着敌人的炮火冲上停机坪，如果还想同时完成上一个成就，那么就会比较麻烦。当然也并不是不行，只是会多费一番手脚，低难度下会比较简单。

第十一关 风暴前夕

1.本关没有任何战斗，与相应的NPC触发完任务条件后，本关结束。

第十二关 苏纳恩之战

1.开场后就直接与敌人交战，指挥队友直接攻击防空炮塔，或者摧毁防空炮的动力供应器。之后继续前进，来到第二个防空炮处，先解决周围的豺狼人和野猪兽，再收拾防空炮。





往前走会有精英出现，用电浆手枪＋麦格农手枪的组合收拾掉它们，不要着急往前冲。之后爬上二楼制高点，房间里会有卡宾枪拾取，记得拿上，然后在二楼慢慢狙杀楼下的敌人。

2. 来到第三个防空炮处，在防空炮周围有不少豺狼游骑兵，用卡宾枪干掉他们，然后干掉防空炮。之后会有星盟的援军，用电浆手枪＋卡宾枪解决拿燃料炮的精英，剩下的野猪兽都好办。继续往前走来到最后几个防空炮处，敌人相当多，建议玩家直接去到左边楼上，从高处攻击敌人，不过要小心敌人的暗影炮塔，用电浆手枪瘫痪后再随便宰割它。三楼有手持光剑的隐身精英，可以用在二楼捡到的电浆发射器对付它。收拾完敌人后再破坏暗影炮塔。

3. 抵达地下城市后，会有大量星盟部队出现，遇到敌人前的房间里有卡宾枪的子弹补给，记得拾取。这里的敌人人数虽多，但是如果用卡宾枪清掉杂兵，那么之后的精英都不成问题。继续向前走来到星盟重兵把守的长廊，长廊尽头是精英操纵的机枪塔，右前方高处会有豺狼狙击手，要提前干掉，左边则有手持光剑的隐身精英。建议从左边过去，隐身精英用电浆手雷黏住它即可解决，机枪塔也可以用手雷解决。

4. 往前来到出现两个猎人的地方，顺着平台往最右边走，有燃料炮可以拾取，然后呼叫队友配合集火猎人。杀完猎人后进入升降梯，里面有两只野猪兽，干掉后开启升降机。（此处关系到成就：虫子不会冲浪。）

5. 上到地面后继续前进，“守护者”开始释放冲击波后一路加速向前过后跟神风烈士会和，然后就要开始跟先行者的大批敌人交战，同样是先干掉观察者和爬虫，再来收拾士兵。附近有电浆发射器可以拾取。要注意神风烈士不是无敌的，不要让他死掉，不然待会打“不朽的看守者”时就少一个吸引火力的人了。清理完这一批敌人后“不朽的看守者”和骑士就会出现，这时候先往前跑到悬崖边上，找到如图P位置，这个位置是在悬崖的下面，小心点跳下即可，然后转头，骷髅头就在面前（图Q）。

6. 对付“不朽的看守者”同样是先集火解决掉骑士，然后拿上它的焚烧加农炮，同样让队友和神风烈士对其集火，自己用焚烧加农炮攻击它的弱点。地图周围也有诸如燃料炮等强力武器，没有子弹的话记得去拿。因为地图比较大，所以对付它反而要比第一次遇见他来得容易。杀掉之后触发剧情，本关结束。

成就：死亡从天而降

该成就要求在苏纳恩之战任务中，以地面重击同时杀死野猪兽并打碎地板。这个地点在本关开始后不久左边的某个建筑物内，先不要攻击野猪兽，从楼梯一路跑到二楼，就会看到有个可以打破的地板，而野猪兽正在旁边傻傻地开枪。来个空中地面重击砸下去，成就解锁。

成就：虫子不会冲浪

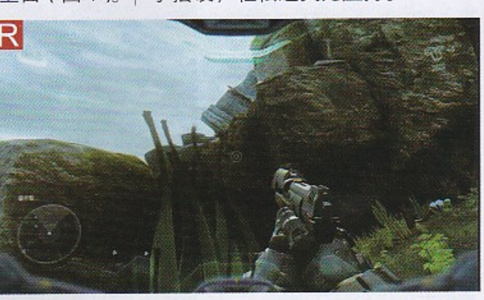
该成就要求在苏纳恩之战任务中，把两个猎人撞下海。由于本关只有一处会有两个猎人，所以地点就不用多说了，然后难度肯定要选择最低，强烈推荐合作。从成就要求来看，似乎限定于使用猛撞攻击，其实只要能让猎人掉下去就可以了。实际上猛撞攻击很难将其推下去，建议是玩家站在版边引诱猎人冲撞。但猎人冲撞并不会掉下去，这时还需要其在版边继续使用近战攻击或是冲撞才会掉下去。因此当猎人冲过来时，可以往前跳，或者左右躲闪，以避免被其撞下去。躲开之后马上走回刚才版边的位置。然后祈祷他使用近战攻击或冲撞。成功的话猎人就会掉下去。玩家虽然也有可能死亡，但合作模式下这不是问题。

第十三关 创世星

1. 关卡开始后直接向下跑，边跑边跳能让玩家体会到跑酷的感觉，同时也能躲开敌人的攻击。到达地面后往前走遇见盛见者。开门后盛见者会传送一辆“天蝎号”过来，保持距离轰杀敌人的话基本上一路都是碾压的。惟一要注意路上遇上诸如骑士，士兵队长或者其他星盟载具要优先解决。

2. 来到光桥处，等盛见者把光桥打开后会出现“不朽的看守者”，不过前面说过，在“天蝎号”面前什么都是渣渣，“不朽的看守者”一样不例外，用“天蝎号”的火炮把它轰杀至渣吧。过桥后不要急着往前走，先去右边，沿着路往山上爬，来到如图R的地点，爬至前方的山顶（图S），骷髅头就在上面（图T）。

3. 继续前进，左边有一艘坠毁的“鹈鹕号”，周围有磁轨炮和SAW以及一些武器弹药。往前走会同时出现两个“不朽的看守者”和骑士带领的杂兵部队，先解决掉杂兵，然后再把骑士干掉，在磁轨炮面前，骑士也并不是特别难对付。等清光了杂兵，再来对付那两个“不朽的看守者”。不要同时对付两个，一个个吸引过来收拾，反正地图大，玩家可以带着它绕圈，让队友活活把它屁死。地图周围还有各种散射步枪，光线步枪等武器。如果玩家想打得更有观赏性一点，在估摸着它血量差不多的时候可以绕到它背后来个刺杀，刺杀动作相当华丽。







4. 杀完两只后继续前进即可触发剧情，本关结束。

5. 正常情况下本关最后的战斗必须从坦克上下来才能进行，但可以从山上的小路把坦克硬挤过去，成功的话本关最后的全部战斗都成了摆设，轻松过关无压力。

成就：轰天雷

该成就要求玩家在英雄或以上难度的创世星关卡中，4名玩家都进入载具。这个成就的中文版翻译有误，并不是要求4名玩家进入4个不同的载具。在游戏一开始就有天蝎号，路边还有个幽灵号，这样就解决了3名玩家，剩下一名玩家需要抢夺敌人的幽灵号。只要抢下来并登上去，就可以解锁这个成就了。

成就：坦克大获全胜

该成就要求玩家在传奇难度下完成创世星关卡，而且过程中没有失去天蝎号。天蝎号可以说是本关的大杀器，好好利用的话不爆是正常的。合作模式下天蝎号更可以缩在后面打黑炮，可谓万无一失。

第十四关 分裂

1. 开局后往前走就会跟先行者部队交战，同样是先干掉观察者和爬虫，再干掉士兵。周围也有不少武器弹药，稳扎稳打点这里不是问题。只是敌人数量比较多，要小心被爬虫绕到背后包围。杀到大门前面时敌人会刷出骑士，要小心躲避焚烧加农炮，然后用压制实光枪破掉其护甲，再指挥队友集火干掉它们。清空敌人后记得拿起焚烧加农炮。

2. 乘坐升降机上来后周围有散射步枪可以拾取，前方会刷出爬虫和士兵队长，杀光爬虫后再去收拾士兵队长。去到第二层前记得拿起子母弹发射器，用来清理爬虫很管用。到达顶层后会刷出两个骑士和两个先行者炮塔，用子母弹发射器干掉先行者炮塔之后再去收拾骑士，如果子弹不够了就回楼下补充弹药。

3. 清光骑士进门后会来到“不朽的看守者”出现的场景，不过这里暂时不会跟它对战。往左边走，顺着左边一楼的通路即可发现本关的骷髅头在通路发光的平台上摆着。之后顺着左边上二楼，要注意敌人有二元步枪，优先解决，之前骑士掉落的焚烧加农炮可以用来解决它们。

4. 乘坐升降机继续往前走，抵达平台后同样要跟士兵们交火，不过这周围也有散射步枪可以拾取，对付士兵也不是特别大的问题。另外需要注意敌人的观察者出现后记得及时换回光线步枪解决，玩家可以躲在中间武器架的背后，这里可以随时切换武器，同时也可以当作掩体使用。往前走敌人还会刷出士兵队长，干掉它后用它的子母弹发射器来收拾其他的士兵，没子弹了就换回光线步枪，前面还有手持光线步枪的士兵，优先解决。最后大门前会刷出骑士，好在附近有不少子母手榴弹可以补给，用它们来对付骑士最适合不过了。杀完之后继续前进，附近有焚烧加农炮，记得自己捡起的同时让队友也拿上。



5. 往前走会同时刷出三个“不朽的看守者”，这场三看守者的BOSS战是全游戏难度最高的一战，但现在可以有方法跳过这场艰难的战斗。只要开战后迅速从右边来到弹射器，弹到空中后利用地面重击来到中央的高台上，然后往看守者身后的高台大跳并再次使用地面重击，就可以跳到后方的高台上，往前走就直接过关了。

6. 如果想正面上的话也有办法。一般情况下开战后有一只会先冲过来，剩下两只负责在后面打黑枪，玩家先集火冲过来的这一只，队友吸引火力 + 散射步枪攻击背后弱点很容易干掉它，焚烧加农炮留到后面再用。杀死第一只后另外两只就开始同时进攻了，这时候同样让队友吸引火力，用散射步枪攻击其中一只背后弱点，注意躲开它们的远程攻击。如果两只堆在一起了就可以用焚烧加农炮轰杀，一旦干掉第二只，最后一只就会召唤 4 个先行者炮塔出来支援，这时候用焚烧加农炮解决掉玩家一侧的两个先行者炮塔，然后用地图上提供的光线步枪远距离干掉另外的先行者炮塔。注意这时候一定要让队友吸引“不朽的看守者”的火力。总的来说这关因为地图大、掩体多，要比第 5 关简单得多。杀完之后往前走触发剧情，本关结束。

成就：越狱

该成就要求在英雄或以上难度的分裂任务中，同时杀死 2 个看守者。这是一个难度较高的成就，幸好成就的要求并不苛刻。同时杀死的含义并不是指要在一瞬间打死两个看守者，而是指场上同时出现两个黑洞。看守者死掉之后会出现黑洞，黑洞会存在一段时间才会消失，只要场上出现两个黑洞即可解锁了，其实还是很宽裕的。最好的办法就是 4 人合作，一路把子母弹发射器搬过来，再带上两把重武器，一路来到最后 3 个看守者出现的地方，存好档。开战后两人一组，各对一个看守者全力输出，打出硬直后另外一人迅速绕背猛轰，即可将复杂问题简单化。由于看守者阵亡后会自动存档，所以失败的话就退出主画面读档重来。

成就：先锋

该成就要求玩家在传奇难度下完成分裂任务，且整个过程中小队没有全员阵亡过。这个成就只要小队的 4 人没有全部打叉即可，单独死亡没有关系，手动读检查点也没有关系，在合作难度下就没有什么难度了。

第十五关 守护者

1. 开场后走一段路就会发星盟和先行者部队正在猛烈交火，玩家可以先等它们打完再上去坐收渔翁之利。高台上有不少武器可以拾取，从上面打猎人也会比较容易。清光敌人后继续前进，敌人会刷出不少爬虫和观察者，再往后面走还有骑士，先把爬虫这些杂兵收拾掉，然后从左边过去偷袭骑士，扔两颗子母手榴弹是最好不过的选择。如果没有手雷，就让队友对它集火吸引它火力，然后绕到背后直接攻击其弱点。之后收拾掉两个先行者炮塔继续前进。

2. 进门后有武器和子弹可以拾取，记得拿上二元步枪。之后干掉前面的核心，速度快的话是可以在敌人空降前就摧毁的。之后迅速往右边走，骑上“螳螂”机甲，之后的敌人就是砧板上的肉。继续往右前方走，击毁 Beta 核心的护盾后会出现两个猎人，不要靠的太近以免被其火力重伤。解决完猎人后干掉 Beta 核心。

3. 顺着 Beta 核心的路向前出洞穴，右边还有核心，周围有暗影炮塔在保护它，做掉它们。之后不要着急，继续直走到尽头，保证坠毁的“鹈鹕号”在玩家的右后方，这时候跳下机甲，爬上右边的凸出来的岩石，贴着山崖的左侧前进、跳跃、喷射和攀爬来到“鹈鹕号”前，骷髅头就在“鹈鹕号”的左侧。

4. 之后回去继续驾驶机甲去摧毁其他的核心，这时候星盟会有“魅影号”搭载“亡魂号”和大批敌人前来支援，玩家可以在“亡魂号”降落前就用地对地导弹干掉它，之后剩下的敌人也不足为惧。前往最后两个核心时要注意不要冲的太前，敌人会刷出 4 个先行者炮塔和几个手持二元步枪的士兵，利用岩石作为掩体，用导弹送它们回老家吧。摧毁完最后两个核心后还会刷出一些杂兵和“幽灵号”，不过对于“螳螂”机甲来说都是过来送死的。

5. 前往冥想晶殿的时候要注意敌人还会刷出先行者炮塔，敌人的杂兵也会操作之前未被击毁的暗影炮塔，要小心前进，不然几轮下来“螳螂号”也会被打成马蜂窝。来到冥想晶殿处，玩家将要进行一轮防守战，周围有武器可以拾取，其中不乏燃料炮、焚烧加农炮等重型武器，各平台上也有子母弹发射器供玩家使用。玩家还可以利用地图中的人间大炮实现远距离的平台传送，这样可以迅速逃离敌人的包围。敌人除了会派遣士兵、爬虫和观察者以外，也会派遣骑士过来，不过这地图里的各类重型武器，够它们喝一大壶。

6. 防守到最后得到盛见者的提示后赶紧进入前往冥想晶殿的道路，进入冥想晶殿后一路往前跑，没有战斗，抵达中继站并摧毁它之后就会触发剧情，本关结束。至此，本作全部 15 关正式通关！

成就：刺骨寒冰

该成就要求玩家在英雄或以上难度的守护者任务中，对外部的动力核心使出地面重击。这个成就其实和难度关系不大，在外部的战斗中你会看到有个核心旁边有个高台，跳上去之后发动空中地面重击就行了。注意落地要稍微偏一点儿，瞄准正中央反而会没判定。

成就：双重攻击

该成就要求玩家在英雄或以上难度的守护者任务中，同时摧毁 2 个核心。在合作模式中这不是问题，先把两个核心旁边的敌人清光，然后把核心打得快爆，一二三同时出手，轻松解锁成就。

联机心得：竞技场、一级战区、成就攻略

本作的多人菜单目前分为4种，分别是竞技场、一级战区、自订游戏和剧院。其中“自订游戏”里玩家可以随意制定游戏规则，玩家可以和好友一起在“自订游戏”里练习战术配合或进行友谊赛，不过该模式下无法解除成就以及获得经验值和征用点数。而剧院则可以观看玩家自己录制的视频。未来游戏会开放FORGE模式，让玩家自定义游戏地图。

竞技场模式

竞技场模式就是传统的《光环》网战模式，每个玩家会有自己的排名，可以通过战斗表现来提升自己的排名。相比一级战区模式，竞技场模式更加注重平衡性、团队合作和地图熟悉度，可以说是更适合系列的核心玩家。“竞技场”模式下的每个游戏类型都有单独计算的排名系统，玩家在完成前10场比赛后，系统会根据玩家在该游戏类型下的10场比赛数据（包括杀敌助攻死亡比、胜率以及在配对中获得的勋章数量等）为玩家评定技术等级，之后玩家将会更容易搜索到与自己等级相匹配的对手。

模式特色

竞技场模式拥有以下特色：

·所有玩家的初始能力以及武器装备都是一样的。

·以玩家技术等级为玩家匹配对手。

·玩家无法中途加入，如果中途掉线或者退出，第一次系统会警告玩家，第二次会给予玩家相应的惩罚，例如封停等。

·所有竞技场模式里的游戏类型都会开启友军伤害。

·无法使用武器或者能力强化类的征用项目，只能使用不影响平衡的外观类和提升赛后收益类的征用项目。

·每场比赛结束后玩家可以获得征用点数和经验值，前者可以用来开启征用项目，后者可以提升玩家游戏等级，系统会在玩家升级时奖励征用项目。但是获得的征用点数要比一级战区模式少得多。

·竞技场模式会出现各种强力武器。一部分强力武器只会重生在固定的武器基座上，每隔2分钟或3分钟就会重生。在游戏开始前会有一段预览告诉玩家本张地图有哪些强力武器。游戏开始后会在地图上标示出来，并且有武器重生倒计时，在剩下最后10秒倒计时时系统会提醒玩家武器即将准备就绪；另一部分强力武器会出现于战场上，该武器会在上一把消失的10秒后重生。此类武器掉在地上经过30秒后就会消失，如果子弹被打完的话只要使用者换枪也会随之消失。



技术等级

竞技场模式的配对都是将技术等级差不多的人匹配在一起，以保证双方水平接近均衡。玩家在获得技术等级评定前需要先打定级赛，之后系统会为玩家评定技术等级，一共有7个等级，从低到高依次是：铜、银、金、白金、钻石、玛瑙、冠军。除了玛瑙和冠军等级外，其他的等级都有军阶设定，每个等级共6阶，玩家需要升级到本等级所在的最高军阶后，方可升入下一个等级，例如玩家在白金等级，需要升级到白金6才能再升入钻石等级。

玩家如果想要晋升等级，就必须要赢得比赛。当在团队比赛中获胜后，玩家的对战技术评级数值就会上升，但是如果玩家输掉比赛，就会减少对战技术评级数值。当玩家获得的对战技术评级数值足够多时，就会晋升军阶；反之，如果失去得足够多，就会降低军阶，但是最多降到本等级的最低军阶，并不会降到更低的等级。

晋升到玛瑙等级之后就会显示玩家的对战技术评级数值，这样可以更精确地与和其他玩家比较。如果玩家的对战技术评级数值达到了全球的前200名，那么晋升到冠军等级，会出现在冠军列表上。

玩法介绍

竞技场模式提供了数量繁多的玩法，而且官方还在不断更新。此外每周的对战清单也会有所不同，给玩家常玩常新的感受。

·团队竞技场：包含了多种游戏类型，匹配游戏时由系统随机指定游戏类型和地图。

·杀戮之王：最受欢迎的游戏模式，玩家初始武器为MAD5突击步枪和M6H2麦格农手枪，击杀一名敌人为团队+1分，自杀-1分，率先获得50分的团队获胜。这个模式最讲究玩家对地图上武器的控制，有的地图会有超能护盾、隐身这样的强力护甲能力。

·突破重围：该模式是本作添加的新模式，会在特定的地图上进行，每场比赛有9局游戏，每局2分钟，每局每名玩家只有一条命而且没有护盾，玩家初始武器是增强过杀伤力的M6H2麦格农手枪和M20冲锋枪，没有行动感应雷达。每局全灭敌方或者率先将中立旗帜带到对方基地的团队获胜，首先获胜5局的团队赢得全场比赛。该模式的地图很小，地图上有诸如战斗步枪等武器可以拾取，道路四通八达。

·自由对战游戏：就是独狼版的杀戮之王，玩家在地图上各自为战，率先达到胜利目标的玩家获胜。

·特警：该模式下玩家没有能量护盾和行动感应雷达，装备的武器一般是BR85N战斗步枪或者麦格农手枪，爆头一击必杀。击杀一名敌人为团队+1分，自杀-1分，



率先获得 50 分的团队获胜。

- 夺旗：该模式的得分规则是本方与敌方的旗帜都在本方基地才得分，首先获得 3 分的团队获胜。持旗时自动切换为使用手枪作为防卫武器，扔下旗帜后将换回自己的武器。玩家在持旗时如果没有被敌方攻击，则不会暴露自己和旗帜位置给敌方；如果玩家被敌方攻击或者扔下旗帜，敌方就能看到旗帜的位置。

· 据点：该模式是本作新的游戏类型，玩家需要控制地图上固定位置的 3 个据点得分。当玩家控制 2 个据点的时候，每 3 秒得 1 分，控制 3 个据点的时候是每 3 秒得 2 分，首先获得 100 分的团队获胜。

一级战区模式

一级战区模式是一个适合所有水平玩家的模式，因此并没有技术等级评定。该模式融合了 PVE 的要素和征用项目系统，玩家将在大于竞技场模式地图数倍的地图上进行 12 对 12 外加 AI 的战斗。到本文完成为止该模式只有 3 张地图，但是 343 Industries 已明确表示本作所有的 DLC 地图均为免费，到明年 7 月以前还会有 15 张地图与玩家见面，其中也包括一级战区地图。

模式特色

一级战区模式拥有以下特色：

- 玩家在游戏开始后可以随时加入和退出。

- 玩家可以在地图上各个据点里的征用站处更换武器装备，包括更换标准武器、更换强力武器、启动护甲套件、呼叫载具、启动升级道具以及补充标准武器的弹药。玩家亦可以在死亡后更换武器装备。

- 标准武器包括：BR85N 战斗步枪、MA5D 突击步枪、M395B 神射手步枪、M6H2 麦格农手枪以及 M20 冲锋枪，玩家初始武器默认为 MA5D 突击步枪 +M6H2 麦格农手枪。

· 玩家可以使用几乎所有类型的征用项目。

· 关闭友军伤害系统，但是友军的载具依然可以碾死自己人。

· 每场比赛结束后玩家可以获得大量征用点数和经验值。

征用项目

征用项目是本作新引入的系统，玩家在完成竞技场模式以及一级战区模式后可以获得征用点数，玩家可以用征用点数购买征用套件或者通过完成挑战和提升游戏等级获取套件。套件内容包括了标准武器、强力武器、载具、盔甲样式、刺杀动作、涂装以及升级道具等项目。玩家可以购买的征用套件分为 4 种，分别是 Halo 5:Guardians 一级战区征用包、金套件、银套件和铜套件。其中 Halo 5:Guardians 一级战区征用包是给购买了限定版游戏的玩家准备的，购买了普通版的玩家如果也想获得这种征用套件需要另行购买。而金、银、铜套件则可以使用征用点数或者微软点数购买，其对应的征用点数价格为 10000 点、5000 点和 1250 点。金套件可以开出标记为罕见甚至传奇的征用项目，其中还会随机解锁两个盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目；银套件会开出标记为普通至稀有的征用项目，并且随机解锁一个盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目；而铜套件则只会开出普通的征用项目，且有一定几率解锁盔甲、标准武器、超级战士站姿、刺杀动作和涂装方面的项目。

玩家从征用项目里获得的各种武器载具均可以在一级战区模式下使用，但是强力武器、载具和升级道具都有数量限制且为一次性使用道具，玩家需要通过开启征用套件来获得更多的征用项目。为了防止氪金大师的出现，游戏还有另外两个系统保证游戏平衡——征用等级和征用点。征用等级初始为 1 级，个人和团队在游戏中获得的勋章越多，征用等级提升得越快，最高等级为 9 级，只有到达相应的征用等级后玩家才可以使用强力武器以及载具等；而征用点则用来给玩家兑换强力武器和载具，兑换后将会消耗相应的征用点。征用点初始为 1，最高为 9，会随着时间的推移自行补充。征用点与征用等级严格挂钩，征用点的数量只能累计到目前玩家的征用等级。也就是说，如果玩家征用等级是 7，那么玩家的征用点最多累计到 7。



认证

一级战区模式下所有征用套件都可以进行认证，玩家在开启征用套件时就有机会抽到认证的征用套件，当玩家抽到认证后，以后再开启征用套件时就会提高获得该被认证过的征用套件的几率。例如玩家获取了“ONI 天蝎号”的认证，那么以后开启套件时会更容易获得“ONI 天蝎号”的征用项目。

提升项目

提升项目是用于提高比赛收益的卡牌，玩家在配对游戏开始前按下 A 键即可开启提升项目的选单，根据自己的需求选择想要的提升项目，如赛后提升获得的征用点数的数量或者提升自己赛后经验值收益等等。这些提升项目的卡牌均来自于征用项目里的各种类型的套件，并且有分竞技场模式专用和一级战区模式专用。

玩法介绍

目前一级战区模式有两个游戏清单，分别是一级战区模式和一级战区突击之王。

· 一级战区模式：一级战区模式的标准游戏模式，双方对攻，击杀一个斯巴达超级战士 +1 分，击杀 AI 英雄 +25 ~ 150 分不等。率先获得 1000 分或者摧毁敌方基地内的能量核心即可获胜。游戏开始后，双方首先攻占一个普罗米修斯 AI 防守的据点作为本方基地，之后再争夺地图上的三个中立基地，同时还要消灭空降的星盟和普罗米修斯 AI。如果同时占领三个中立基地，敌方基地的能量门就会打开，摧毁其能量核心则游戏结束，本方获胜。

· 一级战区突击之王：一方进攻一方防守的游戏模式，每局 18 分钟，AI 只有守方的陆战队。攻方需要依次攻占地图上的三个基地，每个限时 6 分钟，占领前两个基地就可以解除第三个守方基地的能量门，摧毁里面的能量核心则获胜。守方只要成功防守任何一个基地 6 分钟则获胜。



AI敌人

一级战区模式和竞技场模式的一大区别就在于会出现 AI 敌人，而且很重要。AI 敌人会无差别攻击靠近的玩家，玩家打死这些 AI 敌人可以获得大量分数，从而增加我方获胜的几率并提高自己的征用等级。注意打死 AI 敌人的奖励仅限于给予最后一击的玩家和势力，无论之前对其造成多少伤害，只要最后一枪被别人抢走，就是徒劳无功。

AI 敌人分数最高的可以达到 150 分，每张地图都有 3 个 150 分的敌人，对于一个只需 1000 分即可获胜的模式来说，能否抢到这 450 分可以说是获胜的关键。而不光是账面上的分数，打死这些敌人后对全队的征用等级加成也相当可观。不过此类敌人的实力也非常强，AI 水平介于英雄和传奇之间，绝对不是单人开个载具就能打过的程度，因此一定要讲究配合。

全成就指南

综述

成就总数	1000点/65个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	20小时以上
在线成就	270点/16个
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

本作的全成就难度并不高。成就分为两个方面，战役模式和联机模式，联机模式中竞技场和一级战区各有一些成就，另外就是一些简单的更改玩家信息方面的送分成就。战役方面是成就的大头，玩家至少需要通关两遍。一遍是与其他玩家合作完成英雄或以上难度，另一遍就是单人完成传奇难度。游戏每关都有一些特殊条件的成就，我们在上面的攻略中都有介绍，因此下文不再赘述。注意其中一些成就是限定难度或合作的，事先了解之后可以在通关的过程中尽量解决。

我们推荐玩家首先以合作方式通关英雄难度，在这个过程中尽可能地完成关卡中的特殊成就，并完成全部收集。联机部分的成就不需要多人配合，玩家可以见缝插针地进行，最后再完成单人传奇并补完联机成就即可。

联机模式相关



自己的风格 10点



解锁条件：已在超级战士中心变更您超级战士的装备

升起您的旗职 10点



解锁条件：已在超级战士中心变更您的徽章

游戏大师 10点



解锁条件：已建立并储存 1 个自订游戏类型

展现自我 10点



解锁条件：已在超级战士中心变更您的单位代码

派出狠角色 10点



解锁条件：已呼叫至少值 5 点能量的征用项目

食物链顶端 30点



解锁条件：已在一级战区中杀死传奇魔王

获得方法：传奇魔王即是一级战区模式中价值 150 分的 BOSS，必须由你来补最后一枪。一场战斗有 3 个这样的 BOSS，机会还是很多的。

下令进攻 10点



解锁条件：已完成 3 场一级战区配对游戏

军阀 20点



解锁条件：已在所有 3 张原始的一级战区地图上获胜

获得方法：初始的 3 张一级战区地图分别是：Raid on Apex 7、Escape from A.R.C、March on Stormbreak。

实力夺金 10点



解锁条件：已开启金色的征用包

获得方法：购买一个 1 万元的金色包即可。

板凳球员 10点



解锁条件：已旁观游戏

获得方法：需要有一个好友在线游玩本作，点击他的名字然后选择观看即可。

超级战士大屠杀 20点



解锁条件：已完成 5 场杀戮之王配对游戏

获得方法：限定于配对游戏，自定游戏无效。如果当周竞技场模式没有该模式单独的清单，那么就需要去打团队竞技场，耐心等待自己需要的类型出现并打完。下同。

旗帜商 20点



解锁条件：已完成 5 场抢旗之王配对游戏

城堡毁灭者 20点



解锁条件：已完成 5 场要塞配对游戏

出发喽 20点



解锁条件：已完成 5 场突破重网配对游戏

公认的英勇 20点



解锁条件：已符合得到竞争技巧评比的资格

获得方法：竞技场模式的任意类型打满十场，即可获得竞争技巧评比的资格，输赢不限。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

战役模式相关

小队就是您的武器 10点



解锁条件

已在 Osiris 任务中指挥您的超级战士小队

敌人的敌人 10点



解锁条件

已以英雄或以上难度，在 Osiris 任务中协助精英将军攻击山丘

上战场 10点



解锁条件

已完成任务 1

听我口令 10点



解锁条件

已在合作模式的蓝队任务中，同时刺杀 2 个精英

我以为我甩掉你们了 10点



解锁条件

已在蓝队任务中，逃离实验室里的猎人，然后在停机棚杀死他们

银月 10点



解锁条件

已完成任务 2

快速拔枪射击 10点



解锁条件

已完成玻璃化任务，且过程中没有任何玩家使用智慧瞄准

冲破逆境 10点



解锁条件

已完成玻璃化任务，且过程中没有登上任何载具

玻璃大地 10点

解锁条件

已完成任务 3

土地的根源 10点





解锁条件

已完成任务 4

为您服务 10点

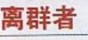




解锁条件

已在未证实任务中，杀死修好护甲的敌人

离群者 10点



解锁条件

已在合作模式的未证实任务中，与其他玩家登上同一台载具并杀死 30 个敌人

被偷走的护手 10点

解锁条件

已完成任务 5

救星 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的撤离任务中，让升降梯上的 6 位采矿者存活

电浆钻孔机 10点



解锁条件

已以英雄或以上难度，在 18 分钟内不死完成撤离任务

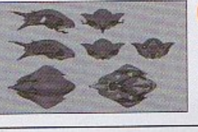
逃脱 10点



解锁条件

已完成任务 6

没有目击者 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的重聚任务中，摧毁星盟营地里的魅影号

出去走走 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的重聚任务中，不使用费顿号来越过峡谷

再次相聚 10点



解锁条件

完成任务 7

冲破障碍 10点

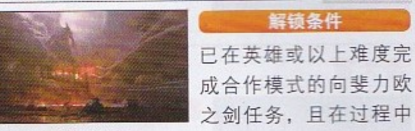




解锁条件

已在向斐力欧之剑任务中，摧毁 10 片墙壁或地板

掠夺螳螂号 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度完成合作模式的向斐力欧之剑任务，且在过程中利用 2 台螳螂号

剑 10点



解锁条件

已完成任务 8

老骨头 10点



解锁条件

已完成任务 9

紧急登机程序 10点



解锁条件

已跳上由超级战士驾驶的费顿号，来逃离即将毁灭的巨怪号

巨怪号发威 10点



解锁条件

已完成敌人防线任务，且过程中没有摧毁巨怪号上的任何炮塔

突围 10点



解锁条件

已完成任务 10

受困在风暴中 10点

解锁条件

已完成任务 11

死亡从天而降 10点

解锁条件

已在苏纳恩之战任务中，以地面重击杀死野猪兽并打碎地板

虫子不会冲浪 10点



解锁条件

已在苏纳恩之战任务中，让2个猎人掉下海

内战 10点

解锁条件

已完成任务 12

轰天雷 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的任务 13 中，4名玩家均登上载具

坦克大获全胜 10点

解锁条件

已在传奇难度下完成任务 13，且过程中没有失去天蝎号

归复行动 10点

解锁条件

已完成任务 13

越狱 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的分裂任务中，同时杀死2个看守者

先锋 10点



解锁条件

已在传奇难度完成分裂任务，且过程中没有让整个火力小组死亡

新的黎明 10点



解锁条件

已完成任务 14

刺骨寒冰 10点



解锁条件

已在英雄或以上难度的守护者任务中，对外部的动力核心使出地面重击

双重攻击 10点

解锁条件

已在英雄或以上难度的守护者任务中，同时破坏2个核心

圣堂防卫者 10点



解锁条件

已完成任务 15

阴谋论 10点

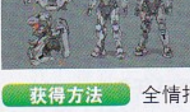


解锁条件

已找到并取得情报

寻找真相 40点





解锁条件

已找到并取得所有情报

获得方法 全情报由于数量众多，本攻略并未标注位置，请大家跟随光盘中的收集视频去完成。

挖墓者 10点



解锁条件

已找到并取得骷髅头

冥界之王 40点



解锁条件

已找到并取得所有骷髅头

我的规则 10点



解锁条件

已完成任何英雄或以上难度的任务，且过程中必须启动至少3个骷髅头

中规中矩 10点



解锁条件

已以正常或以上难度完成所有任务

英雄崛起 40点



解锁条件

已以英雄或以上难度完成所有任务

我为人人 10点

解锁条件

已以英雄或以上难度完成任何合作模式任务

人人为我 40点

解锁条件

已以英雄或以上难度完成所有合作模式任务

打造传奇 60点



解锁条件

以传奇难度完成游戏中的所有任务

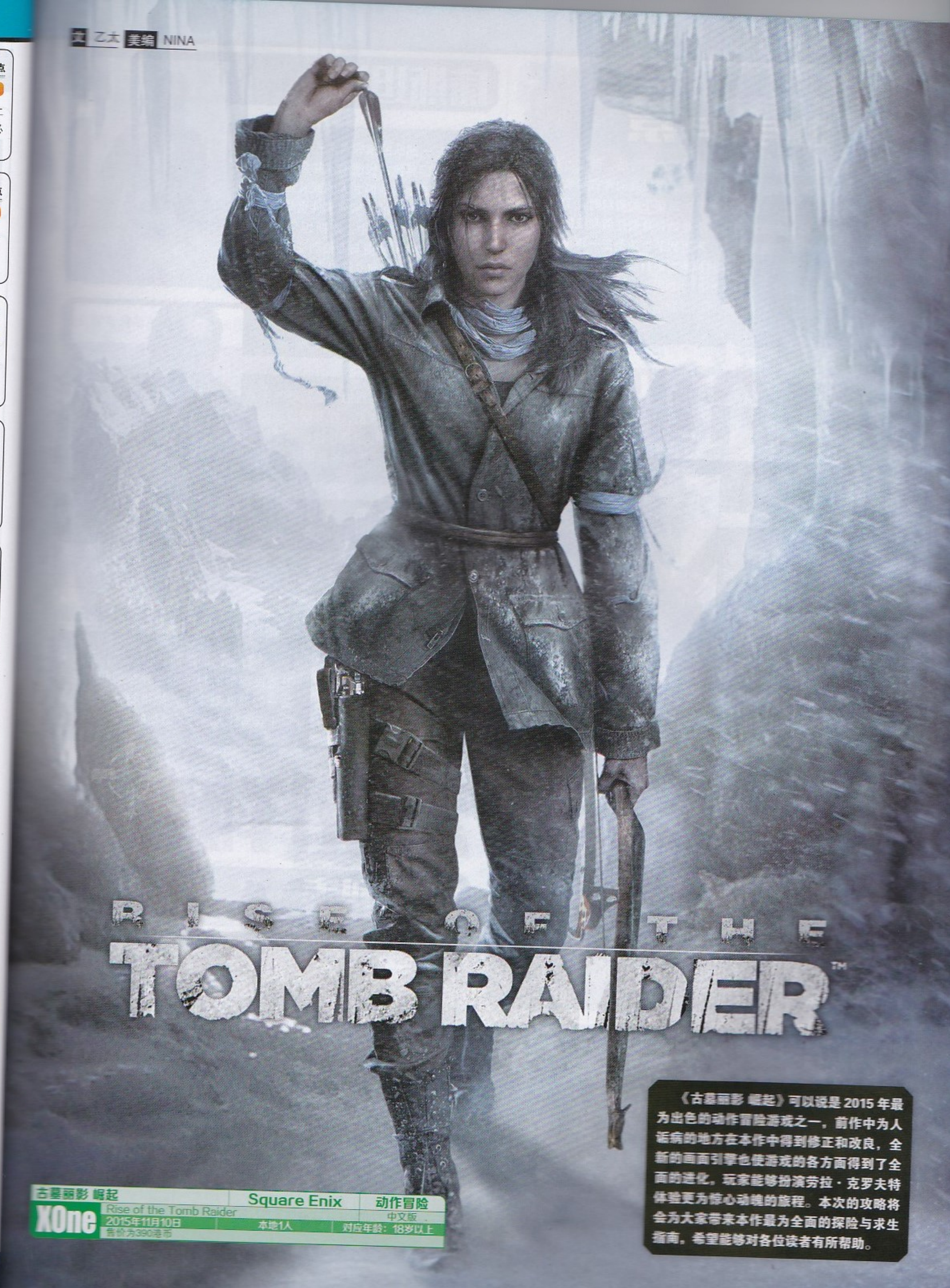
独来独往 100点



解锁条件

独自以传奇难度完成所有任务




文 乙太 美编 NINA
RISE OF THE
TOMB RAIDER™
古墓丽影 崛起
Square Enix
动作冒险
XOne
Rise of the Tomb Raider
中文版
2015年11月10日
本地1人
对应年龄：18岁以上
售价为390港币
《古墓丽影 崛起》可以说是2015年最为出色的动作冒险游戏之一，前作中为人诟病的地方在本作中得到修正和改良，全新的画面引擎也使游戏的各方面得到了全面的进化，玩家能够扮演劳拉·克罗夫特体验更为惊心动魄的旅程。本次的攻略将会为大家带来本作最为全面的探险与求生指南，希望能够对各位读者有所帮助。

故事背景

在经历了龙之三角与卑弥呼传说的初次冒险后，劳拉·克罗夫特已经对探险小有经验，也对父亲曾经投身的考古学事业表现出了浓厚的兴趣。她在研究父亲生前留下的资料时，了解到了不死先知与神圣之源的传说，于是她只身前往叙利亚的先知之墓，证实了神圣之源的存在。不过武装组织圣三一再度出现在了劳拉面前，显然他们也在对神圣之源打着算盘。为了完成父亲的遗愿，也为了不让圣三一的计划得逞，劳拉在好友约拿的陪同下，踏上了寻找神圣之源的旅程。

角色介绍

劳拉



正直、勇敢的年轻考古学家、冒险家，曾经在英国学习考古，后搭乘“坚忍号”探险船前往龙之三角，并经历了一系列惊心动魄的冒险，掌握了不少探险与求生的技巧。在此之后，劳拉便对考古和探险产生了浓厚的兴趣，并开始研究同为考古学家的父亲留下的研究资料，也因此踏上了新的旅途。

约拿



约拿出生于新西兰，并且在夏威夷由祖母抚养长大，曾经在军队待过一段时间，后因受伤而退伍。约拿与劳拉一样曾经是“坚忍号”探险船上的一员，并在船上担任厨师一职。在龙之三角的冒险中，他一直对劳拉的观点坚信不疑，并且一直陪在劳拉身边，是劳拉的挚友。在本作的故事中，他再度陪伴劳拉踏上了新的探险之旅。

安娜



劳拉·克罗夫特的继母，她在劳拉父亲死后照顾着劳拉的生活，并在劳拉的生活中扮演非常重要的角色。虽然看上去十分年轻，但是安娜的健康状况并不是很理想。

康斯坦汀



圣三一部队的指挥官之一，圣三一部队是一支专门寻找古代遗物，并会不惜一切手段打倒想要阻碍他们之人的武装组织，劳拉在龙之三角经历的一系列事件也与圣三一有关。在本作的故事中，康斯坦汀带领着圣三一部队前往叙利亚与西伯利亚寻找神圣之源，他与劳拉的正面交锋似乎是不可避免了。

雅各



雅各是生活在西伯利亚荒野的失落遗民部落的重要成员，在苏联设施的圣三一监狱中与劳拉相遇，他似乎了解关于神圣之源与不死先知的真相。

索菲娅



来自遗民部落的年轻女子，负责保卫遗民部落的村子不受外敌侵犯。在圣三一的部队到来后，她带领着其他的遗民士兵与敌人展开了激烈的战斗。

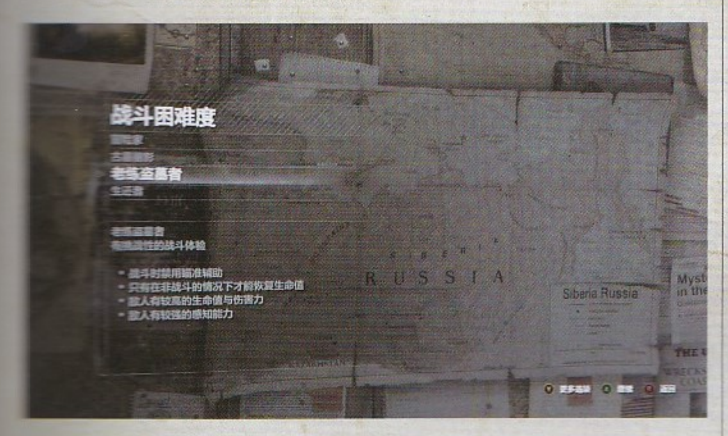
系统详解

操作列表

按键	功能（通常状态）	功能（瞄准状态）
左摇杆	移动	–
右摇杆	调整视角	–
方向键↑	弓/循环切换特殊箭矢	–
方向键←	霰弹枪	–
方向键→	手枪	–
方向键↓	步枪	–
A键	跳跃/攀爬	–
B键	蹲下/翻滚/落下/游泳	闪避
X键	互动/钉住墙面/掷出钩斧	装填
Y键	近身攻击/终结技	–
LB键	治疗	–
RB键	制作特殊弹药（按住）	发射特殊弹药
LT键	瞄准（按住）/下潜（按住）	–
RT键	制作基础箭矢（按住）	发射基础弹药/丢掷物品
LS键	冲刺	换边
RS键	求生本能	缩放
VIEW键	状态屏幕/地图	–
MENU键	暂停菜单	–

难度相关

在游戏开始前，玩家可以进行难度选择。本作一共有四个难度，分别为冒险家、古墓丽影、老练盗墓者以及生还者。在不同的难度下，玩家在游戏中的体验会有明显的不同。选择的难度越高，敌人就会变得越强。游戏对于玩家的操作要求也会变高。在作为最高难度的生还者难度下，辅助瞄准将会被禁用，劳拉将无法自动恢复生命值。敌人则会拥有最高的生命力与杀伤力，感知能力也会变强，敌人配置甚至会发生变化。此外，出现在游戏中的资源将会变少，升级项目也会变得更加昂贵。值得一提的是，在生还者难度下，除了西伯利亚荒野以外的部分大本营，也需要耗费硬木资源才能进行生火。所以如果玩家对自己的操作抱有信心，并且想要获得最紧张刺激的探险体验的话，建议直接选择生还者难度进行游戏。



求生本能

和前作一样，本作中劳拉也能够使用求生本能来获取提示。求生本能需要按下RS键发动，并且只有在劳拉处于静止状态时才能一直保持。在此状态之下，主线流程以及支线任务的任务指引，玩家自己进行的地图标记都会在画面中有明显的提示。此外，游戏中的敌人、动物、资源、攀爬跳跃点以及机关等等，都会在求生本能状态下获得高亮显示。值得一提的是，在习得了技能“敏锐直觉”后，收集品以及收集指引物品也会在求生本能状态下获得高亮提示，即使藏在石壁后面的也不例外，这也大幅降低了游戏中收集品的获得难度。因此，如果玩家在游戏过程中遇到疑问的话，不妨暂时停下脚步使用一下求生本能，问题往往就能迎刃而解。

大本营

大本营是劳拉的小型据点，每一张地图的每个区域都会有一个大本营，这其中也包括了非主线古墓挑战所在区域。大本营的基本功能与前作一样，劳拉可以在这里学习技能、制作弹药与装备、替换或升级武器以及更换装束。当然，玩家也可以在大本营进行大本营与大本营之间的快速移动，与前作不同的是，本作中的所有大本营都可以进行快速移动，这也使得玩家的行动更为方便。大本营在地图上会以专门的图示高亮显示，所以想要迅速前往最近的大本营并不困难。

技能

本作的技能系统与前作类似，依然分为了斗士、猎人以及生还者三种不同的类型，斗士类的技能主要提升劳拉的近战能力以及在战斗中的生存能力；猎人类的技能主要提升劳拉的狩猎能力以及远程战斗能力；而生还者类的技能提升的则是劳拉的生存探险能力，当然部分技能可以提升特殊弹药的性能。与前作一样，游戏中并没有实际的等级概念，普通的技能需要用技能点来习得，当然也有部分特殊技能是通过古墓挑战习得。

玩家需要赚取足够的经验值来获得技能点，初期获得1点技能点所需的经验值并不多，但随着技能点获得数量的增加，获得1点技能点所需的经验值会越来越多。不过经验值的获得方法多种多样，推进流程、探索收集、战斗杀敌、完成支线任务与挑战等都能让劳拉获得经验值，而满足部分特殊条件的话，劳拉还会获得特殊经验值奖励。不过总体而言，想要学会三个分类里的所有技能还是需要花费很多技能点的，玩家可以根据自己的实际需求以及战斗风格选择技能的学习顺序。下面就给出完整的技能列表，以供各位玩家参考。



技能列表

类型	名称	效果	解锁条件
斗士	钢筋铁骨	减少敌人射击与近战攻击造成的伤害，可和“石之心”技能的效果累加	–
	铁皮	大幅减少爆炸和火焰造成的伤害	–
	闪避反击	闪避时，抓准时机按下Y键可使未穿着盔甲的敌人失去行动能力	–
	效率杀手	自动在被暗杀的敌人身上掠夺资源	–
	决斗者反应力	延长完成闪避反击的可使用时限，并能在成功做出闪避杀敌时获得额外经验值	闪避反击
	快速治疗	提高包扎伤口的速度，可和“战场军医”的效果累加	完成古墓挑战后习得
	内在力量	在每一场战斗中受到严重伤害时可立即恢复生命值一次	完成古墓挑战后习得
	致命攻击	暗杀终结技可让你以更迅速、更致命的方式杀死敌人，按下Y键以杀死附近未警惕的敌人	掌握任意8个其他技能
	隐秘着陆	跳跃落地与自高空着陆时，将不会产生让敌人察觉的声响	轻盈脚步、掌握任意8个其他技能
	闪避杀敌	闪避反击时抓准时机按下Y键可杀死未穿盔甲的敌人	闪避反击、掌握任意8个其他技能
	死从天降	从上方跳到敌人身上可立即用刀子杀死敌人，在指示提示出现时，按下Y键以发动攻击	战斗短刀、掌握任意8个其他技能
	战场军医	提高包扎伤口的速度，可和“快速治疗”的效果累加	掌握任意8个其他技能
	石之心	大幅减少敌人射击与近战攻击造成的伤害，可和“钢筋铁骨”的效果累加	掌握任意19个其他技能
	雪上加霜	在顺利完成暗杀后短暂抵御敌人造成的伤害	掌握任意19个其他技能
	精通闪避杀敌	闪避反击时抓准时机按下Y键可立即杀死未穿着盔甲的敌人	闪避杀敌/战斗短刀
	无声杀手	在不引起附近敌人注意的情况下暗杀敌人	隐秘着陆、掌握任意19个其他技能
	强力药膏	战斗中包扎伤口后可短暂抵御敌人造成的伤害	掌握任意19个其他技能

分类	名称	效果	解锁条件
猎人	取回箭矢	掠夺被弓杀死的敌人尸体时将有机会取回箭矢	—
	呼吸控制	可增加用弓箭进行集气时的稳定瞄准时间	—
	拾荒者	提高从敌人尸体身上掠夺的弹药量	—
	动物本能	使用求生本能时动物会发光，大型动物会留下易于追踪的脚印与血迹	—
	大地王者	使用求生本能时，会显示出附近的稀有动物，并且定位它们的位置	—
	解剖学知识	使用求生本能感知动物心脏的位置，并有机会造成大量伤害，不适用于熊或大型猫科动物	完成古墓挑战后习得
	地质学家	挖掘矿脉可以获得更多菱镁矿石，还有机会找到焰铁矿石	完成古墓挑战后习得
	双箭射击	在拉满弓以放大的画面瞄准时，可对不同的锁定目标同时发射最多2支箭矢	掌握任意7个其他技能
	沉稳制胜	大幅延长弓箭集满气后的稳定瞄准时间	掌握任意7个其他技能
	死亡之眼	当成功瞄准敌人头部时会出现爆头指示	掌握任意7个其他技能
	终结技	成功连续使用爆头、暗杀或死从天降杀死敌人，即可获得额外经验值，连续次数越多，提升的奖励加成越高	掌握任意7个其他技能
	自然专家	提升从各种来源收集到的自然制作资源数量	掌握任意7个其他技能
	求生专家	提升从各种来源收集到的人造制作资源数量	掌握任意7个其他技能
	古代的能力	快速、无延迟地速射两箭，无法和“双箭/三箭射击”同时使用	完成古墓挑战后习得
	三箭射击	在拉满弓时以放大的画面同时对不同的锁定目标射出最多3支箭矢	双箭射击、掌握任意18个其他技能
	精准射击	三箭射击的锁定射击现在会自动锁定头部，而非身体	三箭射击、掌握任意18个其他技能
	专精用弓	近距离使出弓终结技，并提升从敌人身上掠夺出特殊箭矢的机率，按下Y键以解决失去行动能力的敌人	掌握任意18个其他技能
	专精手枪	执行近距离手枪终结技，并增加从敌人身上掠夺中空弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人	任何手枪、掌握任意18个其他技能
	专精步枪	执行近距离步枪终结技，并增加从敌人身上掠夺榴弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人	任何步枪、掌握任意18个其他技能
	专精霰弹枪	执行近距离霰弹枪终结技，并增加从敌人身上掠夺燃烧霰弹的机率，按下Y键以杀死失去行动能力的敌人	任何霰弹枪、掌握任意18个其他技能
	正统训练	将不需要抽出箭袋的快速射击箭矢数量提升为3支	完成古墓挑战后习得
生还者	快速制作	提升路途中制作可投掷物品与弹药的速度	—
	机智战士	使用自制的手持物品杀死或击倒敌人可获得更多经验值	—
	燃烧炸弹	利用红色煤气罐制作炸弹，利用敌人的无线电制作致命的感测地雷	—
	轻盈步伐	从高处着陆时可安全落地不受伤害，落地时按下B以翻滚	—
	勤学者	从求生贮藏点，文献，遗物和挑战中获得额外的经验值	—
	留意细节	使用求生本能以更轻松地寻找挑战物品	—
	铁腕	大幅提高攀爬岩石和冰表面的速度	完成古墓挑战后习得
	精通制作	可在大本营制作大量弹药和资源袋，并提升在半途制作的弹药量	掌握任意7个其他技能
	尸体陷阱专家	利用敌人尸体制作陷阱，使该尸体在其他敌人前来调查时释放出致命的毒雾	掌握任意7个其他技能
	掷弹兵	制作适用于步枪榴弹发射器的爆炸性榴弹，此榴弹可造成大量伤害并摧毁金属障碍物	榴弹发射器、掌握任意7个其他技能
	中空型弹头子弹	制作高杀伤力的手枪子弹，此类弹药于撞击时会扩张，因此更为致命	左轮手枪、掌握任意7个其他技能
	燃烧霰弹	制作燃烧霰弹枪霰弹，并利用它使敌人着火并造成严重烧伤害，或是用来点燃其他可燃物品	泵动式霰弹枪、掌握任意7个其他技能
	爆破专家	进阶的技术可提升所有制作手持物品的爆炸范围	掌握任意7个其他技能
	明眼人	能感知附近的陷阱（会如求生本能模式一样）	完成古墓挑战后习得
	自然感应	在地图上使用求生本能时能显示附近自然制作资源的位置	完成古墓挑战后习得
	攀爬箭矢	按下Y键将可攀爬的宽头箭矢卡入柔软的树木表面以进行凌空跳跃	宽头攀爬箭矢、掌握任意18个其他技能
	敏锐直觉	求生本能会显示附近的遗物、文献、独石碑与保险箱，即使它们位于实心墙壁之后也依然有效，墓穴的入口会显示于地图上	掌握任意18个其他技能
	汽油箭矢	升级火焰箭矢以提升冲击时所产生的火焰爆炸的范围	火焰箭矢制作、掌握任意18个其他技能
	致命毒气箭矢	增加毒性箭矢释放的毒气规模与持续时间	毒性箭矢制作、掌握任意18个其他技能
	集束炸弹箭矢	升级榴弹箭矢可在接触到物体时释放额外的爆炸性物质	榴弹箭矢制作、掌握任意18个其他技能
	希腊火	提高火焰箭矢和汽油弹的杀伤力并使穿着盔甲的敌人着火	完成古墓挑战后习得

武器

在本作中，劳拉的武器被分为了五大类，远程武器分别是弓、手枪、突击步枪、霰弹枪，而近战武器只有一种斧头。除了斧头类别中只有攀爬斧外，四种远程武器类别中都会有多把不同的武器，不过在战斗中分别只能携带一把，不同类型的武器可以用方向键来进行切换，只有在大本营处才能替换同一类别下的不同武器。每种类别的第一把武器都可以在主线流程中获得，而其他用于替换的武器的主要获得途径有两种，分别是从游戏中的收集品之一——保险箱中获得对应的所有武器零件，或者是从补给小屋处用古代钱币交换。比较特殊的是最后一把弓以及最后一把霰弹枪，最后一把弓需要集齐全部五个墓穴秘宝才能获得，而最后一把霰弹枪的获得条件更为苛刻，需要以100%的完成度完成游戏后才能获得。

玩家可以通过两种手段来提升武器的性能，第一种是利用武器的升级项目对武器进行升级，升级项目需要消耗资源，主要提升的是武器的杀伤力、命中率、装填速度、弹药容量、射速这五项基本数值。在游戏初期，武器的升级项目数量并不多，玩家需要获得升级工具来使武器获得更多的升级项目，游戏中的升级工具一共有三个，其中两个需要从保险箱中获取，而第三个则需要在补给小屋中利用古代钱币交换。除了升级项目，第二种提升武器性能的方法则是获得武器附件，能够安装附件的只有手枪、步枪与霰弹枪这三类武器，每种武器的附件是固定的，在获得后会自动配备在该类别下的所有武器上。武器附件的获得方式有两种，分别为完成支线任务或是在补给小屋中用古代钱币交换。由于武器附件对于武器的功能强化十分显著，推荐优先获取，比如步枪的消音器、榴弹发射器等。下面便给出所有武器附件的功能介绍以及获得方法，以便各位玩家参考。



武器附件列表

分类	名称	功能	获得方法
手枪	手枪瞄准器	提升缩放倍率	支线任务奖励
	手枪消音器	可消减发射音量，避免发射后使敌人产生警觉	补给小屋内交换
步枪	步枪消音器	消除步枪击发的声响以进行暗杀	支线任务奖励
	镭射瞄准器	提升缩放倍率并附加瞄准指示功能	补给小屋内交换
	榴弹发射器	可发射爆裂物弹药	补给小屋内交换
霰弹枪	霰弹枪收束器	缩减霰弹的扩散面积以产生类似霰弹块的火力	支线任务奖励

装束

不计算DLC装束的话，劳拉也能在游戏中获得总计十套不同的装束，其中有一套需要在补给小屋中用古代钱币进行交换，其余的都能在流程中或完成支线任务后获得。这些装束除了会让劳拉的外观有所不同外，部分装束还会让劳拉获得一些特殊能力。装束的替换能够在大本营处进行，位于武器项目内的最后一栏。

装备与资源



除了用来战斗的武器，各种各样的装备物品也对劳拉的探险起到了重要的辅助作用。游戏中一共有二十一种不同的装备物品，均可以在大本营的物品栏项目中进行制作与查看。大部分装备品需要耗费资源进行制作，也有部分需要在主线流程中获得，或是在补给小屋处用古代钱币交换。装备品起到的功能各不相同，有一部分起到了提升箭矢、弹药以及资源的最大携带量的作用，还有的能够让武器获得更多的升级项目，剩下的一些装备品作用则比较特别，比如呼吸器能够让劳拉长时间在水下呼吸，攀爬器可以让劳拉在绳索上迅速攀爬等等，了解装备的功能并合理运用，能够让劳拉的探险与战斗更为轻松。

除了普通的装备品以外，游戏中还会有手雷、汽油弹以及烟雾弹三种手制装备，需要拾取场景中的零件道具后进行现场制作，制作这些手制装备也需要消耗资源，并且无法进行储存，可以说是现场制作后就要现场使用的消耗品，不过在战斗中加以利用，往往会获得奇效。此外，弓也会拥有火焰箭矢、毒气箭矢以及榴弹箭矢这三种特殊的箭矢，这些箭矢会在流程推进过程中解锁，并且需要消耗资源进行制作，特殊箭矢不仅能用来处理一些障碍，也能在战斗中发挥不错的效果。

不同于前作只有残料一种资源，本作的资源被细分成了多个种类，每一种资源的用途以及获得途径都有所不同，不过基本都可以通过狩猎和采集来获得。当然，玩家也可以通过搜刮求生贮藏点来获得大量的资源。到了游戏后期，玩家解锁了生还者类别中与获取资源相关的技能后，资源的获取会变得更为轻松。不过值得注意的是，每一种资源都是有携带上限的，需要制作特定的装备品，资源的携带上限才会提升。

收集相关

与前作相比，本作收集品的数量可谓大幅增加，种类也更为丰富。在本作中，与游戏完成度有关的收集品总共有七种，分别是保险箱、墓穴秘宝、遗物、文献、壁画、求生贮藏点以及钱币秘宝，与前作一样，劳拉能够通过强化后的求生本能来轻松找到藏在墙壁后的收集品。本作中的收集品并不是单纯用来收集的物品，它们能让劳拉获得各种不同的收益，下面将分别进行说明。

保险箱、墓穴秘宝：与新武器以及武器升级工具的获得有关，从保险箱与墓穴秘宝中获得武器套件，集齐一把武器的所有套件即可获得该武器，墓穴秘宝一共只有五个，分别位于游戏中五个墓穴的深处，集齐之后能够获得游戏中的最强弓“无情呢喃”。不过由于墓穴中并没有敌人以及谜题，所以收集起来并不麻烦。

遗物、文献、壁画：这三种收集品属于单纯的叙述性收集品，用来让玩家了解游戏的背景故事以及古代文明的历史背景，不过收集这三种收集品能够获得语言经验值，并以此来提高劳拉的语言等级。

求生贮藏点：求生贮藏点中会有各种各样的资源，在缺乏资源时进行收集能够有效对资源进行补充。

钱币秘宝：收集后能够获得古代拜占庭钱币，用这些钱币能够在苏联设施的补给屋中换取各种武器与装备。

由于收集品的增加，本作中的收集指引物品也变成了三种，分别是文件管理器地图、探险者斜背包以及独石碑，这些收集指引物品几乎在每张地图的每个区域（包括非主线古墓）都会存在，获得之后该区域的收集品位置就会在地图上标出。文件管理器地图能够指出文献与遗物的位置，但并不像游戏内求生指南中所说的能够指出壁画的位置；探险者斜背包则能够指出求生贮藏点、保险箱的位置，还能将洞穴入口在地图上标出；独石碑能够指出钱币秘宝的位置，不过比较特殊的是，这需要劳拉的对应外语等级提升到相应程度后才能解读。收集指引品在游戏中起到了指引作用，但其本身并不会被计入游戏完成度，再加上本作的收集难度并不高，所以有信心直接找齐所有收集品的玩家，大可不必对收集指引品进行收集。

支线与挑战

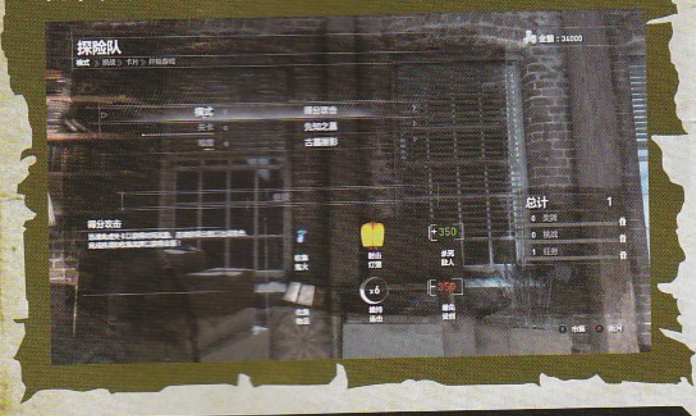
除了主线流程之外，游戏中有不少其他内容供玩家游玩，其中挑战和古墓挑战都是在前作中出现过的内容，基本会出现在每个大型地图之上，完成挑战能够赚取到经验值，以及用于购买卡片的金额，挑战的内容多种多样，具体可以参考下文的挑战指引部分。古墓挑战则比较特殊，这需要玩家找到隐藏在苏联设施、地热山谷以及失落之城这三张大型地图中的古墓，并且完成古墓中的谜题，完成古墓挑战不仅能够获得大量的金额奖励，还能学到一些特别的技能，不过古墓挑战的谜题一般都比较复杂，具体可以参考下文古墓挑战部分的详解。



支线任务是本作的新增要素，只会在苏联设施以及地热山谷这两张大型地图上出现，玩家要从特定的NPC处接取这些任务，之后完成任务指定目标，再返回向NPC汇报。完成这些支线任务除了会带来丰厚的经验值以及金额奖励外，还能让玩家获得一些实用的装备品、武器附件以及装束。因此如果玩家在主线流程途中接到了支线任务的话，建议优先将它们完成。具体的达成方法可以参考下文的支线任务攻略部分。

探险队

探险队模式是本作的一个新增模式，该模式允许玩家用四种不同的玩法来进行单人游戏。在探险队模式中，玩家不仅在开始关卡时为自己选择各种各样的挑战，还可以用带有各种不同效果的卡片来对游戏中的细节进行影响，以此来获得与正常流程中截然不同的游戏体验，比如弱化玩家、强化敌人，或是强化玩家、弱化敌人等等。游玩探险队模式能够赚取游戏中的金额，这些金额能够在主菜单的市集中购买卡包以获取新的卡片。由于探险队模式的四种玩法规则均不相同，其中重玩章节与重玩章节精英模式主要是让玩家回顾已经玩过的关卡，其中精英模式才允许玩家使用自己升级过的武器和装备进行游戏。比较特殊的模式是得分攻击模式与遗民反抗行动，下面会进行详细说明。



得分攻击

得分攻击是一种特殊的章节重玩模式，该模式下每个关卡都会有一个分数，玩家需要争取以更高的分数过关。获得分数的方法多种多样，其中包括了时间奖励，也就是说玩家需要尽快地完成章节。而除了快以外，玩家还需要通过其他手段来赚取分数，这包括了收集该模式下独有的鬼火、射击该模式下独有的灯笼以及打倒敌人等等。此外，该模式中还有连击的设定，如果玩家进行了之前所说的加分行为的话，连击数便会增加，连击数旁会有一个连击槽，在没有获得分数加成时，这个槽会不断减少，不过在连击槽减到零前，连击都是会保持的，此时如果能够继续获得加分的话，连击数便会继续增加，连击数越高的话，进行一次加分行为所获得的分数加成也会变多。当然，该模式下也要尽可能避免受伤，因为每一次受伤都会导致分数被扣除。游戏的难度会影响打倒敌人所能获得的分数倍率，而卡片则会影响总分数的获得，具体的百分比已经被标在了卡片的右上角。一个章节完成后，游戏会根据玩家所获得的分数给予不同的奖牌，最高为金牌，每个奖牌所需达到的分数在选择关卡时便会显示出来。想要向金牌冲击的话，除了要对关卡有一定的熟悉程度外，带上让游戏变得更有挑战性但是能够获得额外分数加成的卡片也是十分必要的。

遗民反抗行动

另外一个比较特殊的模式，该模式允许玩家创建自己的任务以及挑战他人创建的任务。在创建任务时，首先，玩家需要为任务选择特定的关卡以及关卡的时间与天气，时间和天气将会影响关卡中出现的敌人和任务。之后，就要为关卡选择以卡片形式存在的任务目标。玩家可以为关卡设置各种各样的特殊条件，包括劳拉设定固定的装配与卡片，甚至是限定其他玩家必须在没有死亡的情况下完成所有目标的



硬派条件。当然，如果是游玩其他玩家创建的任务的话，就要在其他玩家设定的条件下达成任务目标，不过完成任务后能够获得丰厚的金额作为奖励。因此，在本模式下游玩他人创建的任务，以此来赚取金额也是一个不错的选择。

主线流程指引

高山之巅

1. 开始游戏后跟随约拿前进，中途道路崩塌后劳拉需要在岩壁上攀爬，用左摇杆控制劳拉向右移动，在岩壁边缘推住摇杆的情况下按A键向右侧岩壁跳，注意跳跃后需要按X键稳住劳拉的身体，到最右侧岩壁后再向上跳就能回到路面。

2. 继续前进看到一面冰墙，按X键后即可用攀爬斧钉住在冰墙上，之后用左摇杆控制劳拉在墙面上的攀爬。爬到最高处的左侧边缘后按A键向左侧跳跃，继续向左跳就能与约拿汇合。注意跳跃后要抓住时机按X键，这样劳拉才能继续钉住在冰墙上。

3. 穿过山洞会见到第二面冰墙，根据提示沿着冰墙前进，有一部分墙面崩塌后，直接跳到右侧距离较远的冰墙上，之后向上跳即可触发剧情。注意要按X键让用攀爬斧钉住在冰面上，否则劳拉会掉下山崖摔死。

4. 剧情过后用左摇杆晃动绳索，让劳拉靠近右侧冰墙，并且按X键用攀爬斧钉住冰墙，重复两次后即可继续在冰墙上移动，向上爬触发剧情。

5. 雪崩开始后迅速向前移动，前进过程中注意不要被流动的雪推下山崖，到尽头的滑索处跳起抓住杆子，之后摆荡跳到滑索上一路滑下，沿着坡道下滑时要按X键稳住身体。到悬崖边后迅速向右侧移动，在边缘处迅速往右侧跳，不然很容易被雪冲下悬崖。爬上山崖后道路会开始崩塌，一路跳跃前进，到尽头直接向对面冰墙跳过去，之后便会触发剧情。



先知之墓

1. 剧情过后即可开始自由行动。按 VIEW 键 /BACK 键打开地图可以看到所要前往地点的位置。沿着峭壁向上攀爬，之后就能看到一个小洞，从小洞可以进入一个小型墓穴。墓穴的东侧有一个带有裂缝的石壁，调查石壁后用攀爬斧撬开石壁就能来到隐秘的绿洲。



2. 沿路攀爬到石桥上，走到一半时石桥会开始崩塌，注意及时进行跳跃，否则会摔死。沿路走进一条狭窄通道，在尽头按照提示按 Y 键踢开阻拦的石头进入地窖。

3. 进入地窖后一路向前走会触发陷阱，迎面而来的尖刺需要用手枪打掉其连接处才能破坏。前方的道路会塌陷，让劳拉掉到一个水塘之中，此时先用攀爬斧砸开侧面的石墙，让水流上升，之后爬上边缘的平台，用手枪破坏把木板吊在半空中的连接木块，之后就能借助浮起的木板爬出水塘了。继续前进会踩到陷阱，不过此时会进入子弹时间，迅速射击破坏掉迎面而来的机关。此时水位会上涨，迅速连按 X 键用攀爬斧破坏掉陷阱，之后连按 B 键快速向前游动，上岸后继续前进即可进入先知之墓。

4. 进入古墓后首先来到最底层，利用求生本能找到可以敲碎的石墙，敲碎石墙后让水位上升。之后前往背对入口左侧任务标记标出的位置，向上攀爬后跳到悬在半空中的木板上，此时一旁的水闸会打开，水位会继续上升。

5. 从主墓室正面的石壁向上攀爬，到中段后向侧面攀爬移动，直至能够爬上中间的平台，此时要注意地面上的发光处，这里会有尖刺陷阱，直接跳过去即可。之后从平台边缘跳到主墓室旁的石柱上，借着石柱跳到对面的平台，之后沿路前进，注意隧道中会有尖刺陷阱以及之前出现过的带刺木桩陷阱，留意好地面就能躲避掉。

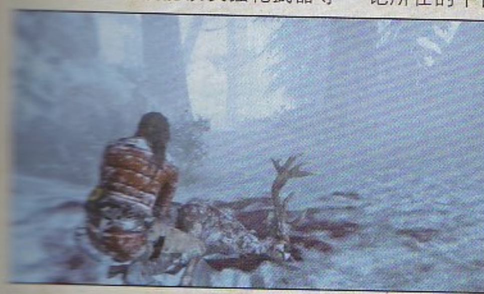
6. 穿过隧道后会有一个比较麻烦的谜题。首先用手枪射击被竖挂在空中的木板连接处让木板落下，之后利用半悬在空中的木板跳到对面平台上，注意动作要迅速，否则会被闸门中的水流冲下木板。到达对面平台后，用攀爬斧破坏掉这里的石壁让水流出。之后再跳向半空中的木板打开闸门，水位上升后迅速跳上浮在水面上的木板，此时的木板已经移动了位置，其右侧会有一个石柱，趁水位没有下降时跳到右侧石柱上，再借助石柱右侧的石柱跳到半悬着的木板上方的木杆上即可解开谜题，剧情过后爬上平台就能找到石棺。

7. 此时古墓开始崩塌，迅速解决掉迎面的两个敌人，之后沿路跑酷前进，基本没什么难点，速度快即可，逃出生天后本区域的探险结束。

西伯利亚荒野

1. 开场后一路前进就能看见一个大本营，不过要先寻找用来生火的木柴。开启求生本能很容易就能找到。之后返回大本营生火，剧情过后可以先在大本营进行休整，比如让劳拉学习技能以及强化武器等等。

2. 休整好之后就可以朝目标地点前进了，场景中掉了树皮的树可以进行攀爬，利用求生本能很容易就能发现。利用树木攀爬到任务标记所在的平台上，继续前进便会触发剧情，劳拉会遭遇一头棕熊。剧情过后按 B 键回避掉熊的攻击，之后迅速往回逃跑，注意有积雪的区域要利用跳跃跳过，否则很容易被熊追上。逃到树枝后面之后，连按 Y 键对熊进行攻击，之后在山崖边会有一段连续的 QTE，劳拉还是被熊推下了山崖，不过好在没有生命危险。



3. 受伤的劳拉需要治疗自己的伤势，按照地图上的标志获取草药，之后按 LB 键即可进行治疗。治好伤势之后，就要想办法对付棕熊了，按照地图上的标记获取必要的毒性蘑菇以及布料，之后返回大本营制作出毒性箭矢，之后劳拉会在大本营中进行休息。

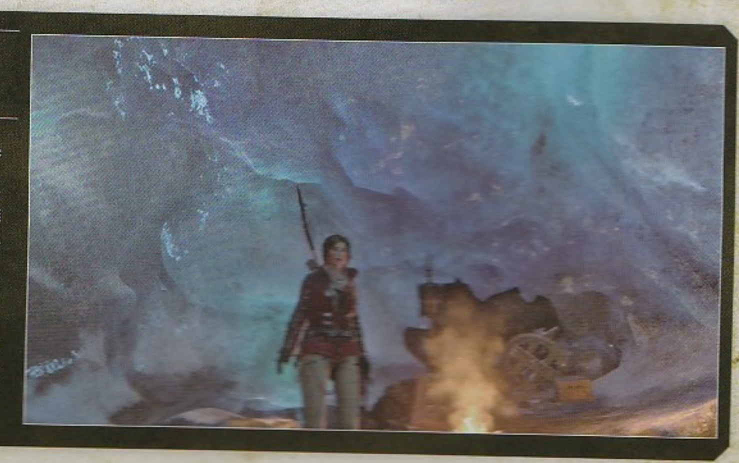
4. 睡梦中的劳拉被枪声惊醒，原来是有人在被圣三一的士兵追杀，剧情过后需要对付一批敌人。首先劳拉会躲在树上，对着树下的一名敌人按 Y 键跳下将其击晕，然后再按一下 Y 键即可将其击杀。之后躲在前方的草丛等待第二名敌人自己过来，抓住时机按 Y 键即可将其暗杀。之后一段路上会有不少敌人，建议直接潜行暗杀掉零散的敌人，之后会看到敌人的一个营地，用弓箭引爆一旁的汽油桶可以解决他们。

5. 返回之前遭遇棕熊的地点，在山洞前可以再收集一些蘑菇已补充毒箭。山洞中会再次见到棕熊，可以用蓄力射击吸引它的注意。此时它会冲过来，及时按 RB 键发射毒箭能够使其陷入硬直，此时换用普通弓箭输出，建议使用蓄力射击增加伤害。毒箭的效果消失后可以再补一发，之后再射几箭即可把熊干掉，如果不幸被熊贴身的话，可以利用 B 键躲避其攻击。干掉棕熊后，破坏洞穴深处的石壁继续前进就能进入冰河洞穴。

冰河洞穴

1. 进入洞穴后沿路游泳前进，潜水通过一个水下洞门后能够找到一个大本营，从大本营左侧的高台可以跳到下一区域的入口。之后会有一段蜿蜒的道路，虽然有些平台的缺口较大，但是所有平台之间的缺口都能用跳跃通过，需要相信劳拉的跳跃力。

2. 在蜿蜒道路中段能够找到古墓“冰船”，具体谜题解法请参见下文的“全古墓挑战指南”。之后的一段路没什么难点，一路攀爬跳跃即可通过，注意出口前有一段水路距离较长，游泳通过时必须连按 A 键加快速度，否则很容易被溺死。走出冰河洞穴的出口后，劳拉便来到了老旧的苏联设施。



苏联设施——设施景色

1. 在大本营进行休整后从滑索滑下，一路前进会遭遇三名敌人，绕后暗杀或直接用弓箭暗杀后，从他们所处位置左侧爬进一个设施中。建筑前的空地上会有四名正在搬运货物的敌人，首先躲在空地前的草丛中，并且优先暗杀掉草丛旁的敌人。空地的箱子上会有不少油灯，趁敌人在附近时用弓箭引爆油灯就能处理掉一些敌人，其余的敌人会被吸引过来，等他们走到草丛旁全部暗杀掉即可。

2. 解决掉敌人后进入建筑，之后沿路往高层前进，到最高点后利用滑索滑下。之后会遇到一处障碍，捡起一旁的油灯并将油灯扔向障碍即可将其破坏。通过障碍后劳拉会获得一把手枪，一旁的房间内圣三一的手下正在审问一名人质，直接用手枪打碎玻璃与他们开战，利用好掩体很容易就能干掉他们。

3. 打开人质身旁的门，从尽头的窗户进入敌人的仓库，剧情过后需要清理掉这里的敌人，建议尽量潜行暗杀。优先干掉下层落单的敌人，之后爬到上层，暗杀掉这里的一名敌人，之后再用弓箭扫清下面余下的敌人比较妥当。清理完敌人后，拿起二层角落里的油灯，把它扔向下层的障碍物，这样就能把门炸开。注意门外会有两名敌人，利用好掩体以及引爆屋外的油桶就能轻松解决掉。

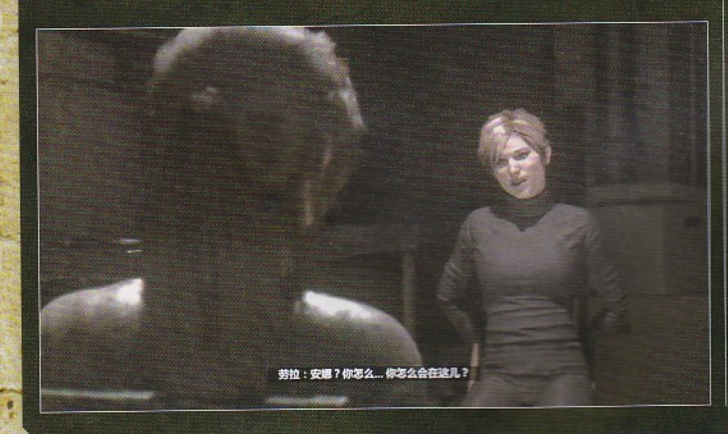
4. 解决掉敌人后沿路前进经过火车站，走到尽头看到一座瞭望塔，爬到瞭望塔上，利用滑索来到伐木场。在这里我们会遇见一名NPC，从他手里能够接到第一个支线任务，奖励是开锁工具，建议优先完成。此时可以先在该区域进行探索，注意这里有很多狼出没，需要小心对付。

5. 收集完毕后继续往伐木场北侧前进，沿着地图上黄色的路线来到伐木场地区的东北角，沿着墙壁爬到上层平台，这里会有一个大本营，之后沿着山路向北前进。来到一座木桥前，注意不要跳到木桥上，因为桥会直接崩塌，从一旁的岩壁直接爬到上层平台，之后沿路前进，继续向北走就能来到通讯塔台区域，这里会有几名敌人，解决掉后能够发现一个大本营。大本营旁的木屋便是补给小屋，在这里可以用古代钱币换取武器。穿过小屋会看到一座瞭望塔，爬到塔顶利用滑索即可前往苏联设施中的一个独立区域——古拉格劳改营。

苏联设施——古拉格劳改营

1. 剧情过后劳拉已经身处圣三一的监狱之中，必须想办法逃离这里。调查牢房墙壁旁的水管把钢管拔下，之后调查旁边的石墙用钢管敲出一个缝隙，进入缝隙后的房间能够获得反曲弓。返回之前的牢房，对着牢门上方绕着的绳线射击，之后拉动射出的绳箭就能把铁栏的一部分拉下来，之后劳拉便能顺利逃出牢房，顺便还救了一同被关押在牢房中的陌生人雅各。

2. 跟随着雅各一起逃跑，来到下层的房间中可以先搜刮一番，此后撬开被锁的房门继续前进，利用梯子爬到上层即可从天窗来到屋子外面。屋外的空地上会有数名敌人，高难度下在此处不能冒然行动，否则会被打得很惨。通过的方法不止一种，这里提供一种比较安全的路线，首先用弓箭爆头射杀掉劳拉初始位置右手边上方两个瞭望塔上的敌人，之后再在远处将集装箱上以及屋顶上站着的敌人分别爆头，注意集装箱上的敌人会来回走动，需要等他停下脚步时再进行射击。此时就只剩地面上的敌人，剩下的敌人基本不会落单行动，不过屋子里有一名敌人会走出屋子，建议先解决掉屋子里的敌人，之后暗杀掉屋外落单的敌人。对于空地中央的敌人，可以直接将油灯扔到他们身旁的火堆上将他们炸死，余下的敌人就很好对付了。把敌人全部解决掉后进入小屋，调查桌子旁的开关即可打开对面的铁门。



3. 穿过铁门后能够看见一个木桩，站在木桩旁朝对面楼梯上侧的木杆射出绳索箭矢就能制造出滑索，利用滑索前往楼梯上层，然后爬到楼梯旁的窗沿上，一路向右攀爬，拐弯后从窗户跳进建筑内部触发剧情。剧情过后劳拉会躲在下水道中，沿着下水道往前走进入一个房间。

4. 开门进入下一个房间，这里会有一个带转轮的装置，站在装置后面向对面的带绳铁板发射绳索箭矢，让装置与铁板连接起来，之后转动装置上的转轮使水位上升，这里就能直接通过。打开下一扇门时会冲进来一名敌人，不过他的突击步枪会被劳拉夺走，抓住机会把这名敌人解决，之后的道路上会有数名敌人，不过有了突击步枪对付他们会轻松不少，注意利用好掩体即可。来到一个水池前，又有一波敌人会冲出来，此时系统会提示玩家制作破片手榴弹，在材料足够时，按住RB键制作后即可进行使用。解决掉屋外的敌人后进入屋子，这里也会有数名敌人，利用好掩体将他们解决。

5. 沿路继续前进能够找到本区域的大本营，稍作休整后进入大本营左侧铁门后区域，不过这里也是重兵把守，一场恶战在所难免。这里的敌人火力很猛，而且有不少在高处的平台上，不过只要向平台支柱射出绳索箭矢，就能把支柱拉断，这样能够瞬间解决数名敌人，剩下的敌人对付起来就很轻松了。解决掉这批敌人后，会有一波强力敌人出现，他们的火力很强，此时要利用掩体旁的物品制作破片手榴弹，将他们炸倒后迅速解决掉。第二批敌人中会出现盔甲兵，这种敌人必须要将其头盔打掉才能爆头，很难对付，建议先对付其他敌人，把盔甲兵留到最后解决。

6. 之后的一段路程没什么难点，到达目的地后触发剧情，劳拉与雅各会遭到直升机的轰炸，此时迅速向前跑即可。之后劳拉会落入水中，快速连按B键迅速游向水面，上岸后发现直升机又追了上来，之后是一段跑酷流程，不过直升机是打不中玩家的，安心向前狂奔即可，最后劳拉会再次落入水中。

苏联设施——铜矿工厂广场

1. 劳拉醒来后触发剧情，之后需要向苏联设施地图东南角的铜矿工厂广场前进，此时可以先完成新出现的支线任务。跟随任务指引来到地图右下角区域，能够找到铜矿工厂广场区域的大本营。

2. 用绳索箭拉开封住工厂入口的木板，进入工厂后可以先搜刮一番。之后借助梯子爬到一辆列车上，借助一路的平台和梯子来到建筑物的上层。此时会遭遇一批敌人，在拿起酒瓶后按照提示按住RB键制作汽油弹，之后就能用汽油弹教敌人做人了。

3. 继续前进，用汽油瓶制作汽油弹点燃前方的可燃烧障碍，在屋子的另一侧用绳索箭矢朝悬挂物射击，即可借助悬挂物摆动到对面平台。再利用绳索箭矢拉开前路的障碍，继续前进利用墙壁攀岩到一个有圆筒的平台上，利用圆筒上的梯子爬上去，之后跳到对面的墙上，爬上建筑后会有一名敌人，等他站在平台边发呆时将其暗杀即可。之后利用梯子爬到高处，沿着屋檐爬到上层平台，利用滑索滑到对面，用绳索箭矢构筑滑索滑入另一座屋

子。之后会有数名敌人，火力比较集中。利用好掩体才能较为安全地解决他们。

4. 一路攀爬前进来到一个充满瓦斯管道的屋子，这里会有一场强制战斗，敌人并不难对付，注意好他们扔出的爆炸物即可。解决掉这一波敌人后从右侧通路前进，用汽油弹破坏掉可燃烧障碍，之后还会有数名敌人，可以直接攻击屋顶处泄漏的瓦斯管道制造爆炸来将他们一网打尽。

5. 沿楼梯向上一路前进，这里沿路都会有敌人出现，利用好掩体慢慢前行，沿路会有很多弹药补充，所以不必太过节省弹药。最后会有三名拿盾牌的盔甲兵出现，用枪械很难对付他们，好在他们只会一个一个下来，并且只会使用近战攻击，没有下来的人则会用爆炸物辅助。在注意躲避好爆炸物的情况下，利用场景内的汽油瓶制作汽油弹将他们逐个解决即可。解决完敌人后，沿路顺着梯子即可爬出建筑，剧情过后来到废弃矿坑。



废弃矿坑

1. 跟随雅各一路前进，触发爆炸后迅速向前奔跑，之后会与雅各分开。来到一个空旷区域后会发现几名敌人，快速解决掉后调查升降机的控制台，不过升降机似乎被卡住了。推动场景中央的运输车到平台旁，踩着运输车爬上二层，之后会获得一把战斗短刀，对着一旁的绳索按Y键割断绳子把障碍清除，来到升降机旁把绳索割断。之后从升降机正面向上爬，利用右侧的冰墙爬到上层的铁架上，之后即可沿路爬上平台。

2. 注意好沿路的陷阱，继续前进能够发现一个大本营，继续往前走会遭遇一大批敌人，其中还有一名盔甲兵，不过这里有能够用来制作烟雾弹的材料，利用好烟雾弹能够将他们轻松暗杀。解决完敌人后，利用尽头的滑索来到遗迹大门口。然后利用大门口处与卡车相连的绳索滑到卡车上，在沿着卡车爬上平台。此处需要先把坡道上的矿车推下去，之后从转轮装置后面发射绳索箭矢，让卡住卡车的矿车与装置相连，之后转动转轮拉动矿车，到底后放开，用小刀割断绳子，让矿车把卡车撞下平台，遗迹大门的一部分会被拉开。

3. 沿路前进，利用滑索来到另一个平台，沿路向下会遭遇敌人，这里的掩体较少，而且会有数批敌人出现，要做好持久战的准备，场景中的汽油桶以及手雷制作材料也可以好好利用一下。

4. 返回门内朝侧面的冰墙走，注意这里的楼梯会崩塌，必须快跑跳起附在冰墙上，沿着冰墙一路前进。返回平台的另一头，用绳索箭矢拉开石门内的木板障碍。一路前进会遭遇尖刺陷阱，从陷阱侧面的冰墙爬上去，此时会回到之前遭遇敌人的水池处，并且会再次出现一批敌人，盾牌兵依然要用爆炸物对付。

5. 沿路走到尽头利用滑索滑到升降机上，再从升降机爬到平台上，把平台上的推车推到与升降机吊着的重物同一直线上，然后用绳索箭矢连接重物与推车上的装置，转动转轮就能让重物被水流冲到，升降机会被拉下，大门的另一部分会被拉开。此时矿坑会开始崩塌，一路跑跑进入遗迹，剧情过后沿着指引离开矿坑，经过一段水路后我们就会来到本作中的另一块大型区域——地热山谷。

地热山谷——废墟营地

1. 进入地热山谷后一路前进利用滑索滑下后触发剧情，之后开始进行与圣三一的开战准备。跟随指引前往目标地点，听完索菲亚的作战计划后开始行动，之后的任务是点燃烽火台召集同伴。

2. 跟随任务指引走到一座石桥尽头，制造滑索滑向对面的烽火台处。沿路向上走，钉在岩壁上后顺着岩壁进行攀爬。注意有的地方需要按B键瞬间放开岩壁，落到下面的岩壁处后再次按X键重新钉住，时机没把握好的话很容易直接掉下去摔死。之后的攀爬没什么难点，进入烽火台内部后获得油瓶，之后就能制作火焰箭矢了。继续沿路向上攀爬，之后跳到一个吊在空中的平台上，按十字键↑调出武器切换界面并且装备上弓，再通过按十字键↑把特殊箭矢切换为火焰箭矢，对准塔顶的树枝按RB键即可把它们点燃，之后直接利用滑索离开烽火台，返回村子与雅各他们汇合。

3. 走到半路时就会发现圣三一部队开始袭击村子，此时迅速返回村子。剧情过后获得游戏中的第一把霰弹枪，之后迅速解决身旁的两名敌人。由于有了霰弹枪，这里可以选择相对激进的方式突进，迎面而来的敌人直接用喷子招呼即可。一路解决完杂兵后，会出现一名手持喷火器的敌人，他会使用喷火器向前方使用大范围的喷火攻击。正面对抗他肯定是很困难的，正确的打法是趁他喷火时利用B键快速回避，绕到其背后直接射击背上的油罐，如果他转身的话，便与他进行周旋，再绕背攻击油罐，重复几次后即可把他干掉，之后便会进入剧情。



卫城

1. 剧情过后跟随任务指引前往塔楼，过了桥进入一栋建筑之后便会进入卫城地图。之后是一段一条路走到底的跑酷，爬过岩壁后利用箭矢制造滑索，然后滑向对面，经过一条水路后到达塔楼所在区域。

2. 沿着山路下坡来到遗民集市，继续前进会来到一块敌人重兵把守的区域。这里的敌人数量很多，不过我们并不需要和他们正面对抗，借助草丛从贴墙走左侧通道，可以暗杀掉一名落单的巡逻兵。之后贴着左侧通道的墙走到区域的另一头，之后需要前往对面。注意好敌人的动向，等迎面而来的敌人走过后再行动。有一名敌人会走到火堆旁，跟在后面将其暗杀，继续贴墙前进，躲在掩体后面用弓箭射杀掉一名把守在并经之路上的敌人，沿路走进入地下通道。

3. 地下通道中会有两名敌人，迅速解决掉即可。继续前进会发现空地上有四名敌人，优先暗杀掉门口的一名敌人，之后沿边缘绕到另一名落单敌人的背后将其暗杀。此时另外两名敌人可能会发现劳拉，不过与这两人正面对抗并不困难。解决敌人后继续向前走，劳拉会因为爆炸而摔到下层，下层的走道里会有两名敌人，捡起路边的汽油瓶做成汽油弹一发就能解决，之后穿过墙壁的缝隙来到另一条走道。

4. 在走道尽头找到索菲亚一行，不过有三名敌人看押他们，可以绕背暗杀掉一个，之后迅速用近战解决掉另外两个，之后要寻找让索菲亚一行撤离的方法。用攀爬斧破坏侧面的石墙，沿路前进发现一扇破洞的窗户，在其左侧便是军械库，在这里能够获得榴弹箭矢。返回破洞窗户处，切换榴弹箭矢对着窗户后面的障碍射击即可把障碍破坏。

5. 剧情过后沿着楼梯向上走，之后能够发现一个大本营。继续前进，通过一条窄道后跳上石桥，之后越过断桥就能来到城门口。用榴弹箭矢破坏门口的障碍物后进入城内，在空地上遭遇一波敌人，这里建议利用好掩体将他们逐个击破。利用榴弹箭矢破坏堵住桥洞的障碍物后继续前进，之后又会出现一波敌人，这里推荐换霰弹枪迅速解决掉地面上的敌人，高处桥上的敌人可以躲在侧面对付，如果击中桥上的爆炸物的话就能把他们一网打尽。之后建议拿霰弹枪迅速向前进攻，来到一块空地后会触发剧情，这里也会有一个大本营。

6. 剧情过后继续前进，狭长通道内的敌人可以用榴弹箭矢对付，因为这里有充足的榴弹箭矢补给。之后会出现一名盾牌兵，利用爆炸物解决掉吧。继续前进发现三名敌人，用毒性箭矢或者近战暗杀迅速解决掉他们，之后会有敌人的增援出现，数量有一点多，建议躲在掩体后面慢慢解决。最后会出现一名远程盔甲兵以及一名盾牌盔甲兵，优先解决掉远程兵，之后的盾牌兵可以利用场景中的油桶来对付。

7. 剧情过后继续前进，利用绳索箭矢制造滑索到达对面的平台，之后需要跳起按 X 键利用新拿到的钩斧钩住上方的装置才能到达下一平台。继续前进，下一个需要跳跃的地方需要跳起后按 X 键，用钩斧钩住对面平台的边缘。继续前进，之后还有多处需要用到钩斧的地方，不过都很简单，最后从出口返回地热山谷。

地热山谷——大教堂庭院

1. 在大本营休整后准备回到村子，利用钩斧摆荡到滑索上滑下，再从一旁的斜坡滑下。之后一路往被占领的村庄前进，岸边的敌人可以直接从水中将其暗杀。上岸后能够看到火堆旁有一群敌人，这里可以不用管他们，慢慢从左侧的草丛区域通过，注意好避开敌人的路线即可。进入屋子后会有两名敌人，直接用地面上的汽油瓶制作汽油弹解决掉，之后迅速从窗户口跳出屋子。



2. 之后的路线依然会有巡逻的敌人，不过右侧会有草丛能够用来躲藏，趁敌人背对着劳拉的时候行动，守在必经的小木屋前的敌人可以直接用弓箭暗杀，经过小木屋后一路前进，又会发现一个敌人的聚集地，这里的敌人数量很多。不过在初始地点旁有一颗树，爬上树后能够跳到一个高处的平台上，之后可以用弓箭暗杀掉屋子附近巡逻的敌人，再从平台跳到对面的树枝上，跳起利用钩斧钩住树枝，就能跳到离屋子最近的一棵树上，从这里可以直接来到屋子二层。从二层平台能够直接看到屋子里面的情况，这里有两名敌人，并且其中一名会走到另一名附近，趁他们走到一起时可以直接用毒性箭矢一网打尽。之后进入屋子，沿路来到另一侧的二层，在尽头跳起利用钩斧钩住对面的石墙，之后沿路爬上平台。

3. 继续前进能够发现教堂庭院的大本营，注意在这里可能会遭遇到一只猞猁，用霰弹枪能够快速解决掉。之后沿着岩壁旁的山道前进，到高楼的外墙后向上爬上一个平台，暗杀掉这里的一名敌人，利用钩斧跳上对面平台，之后小门左侧墙壁上的攀爬点爬到门上方的平台，利用钩斧摆荡至对面。之后的几个平台跨度都比较大，必须利用钩斧才能到达。后面的平台上会有敌人，直接从远处射杀，之后继续沿路跑酷前进，就能来到被淹没的档案室。

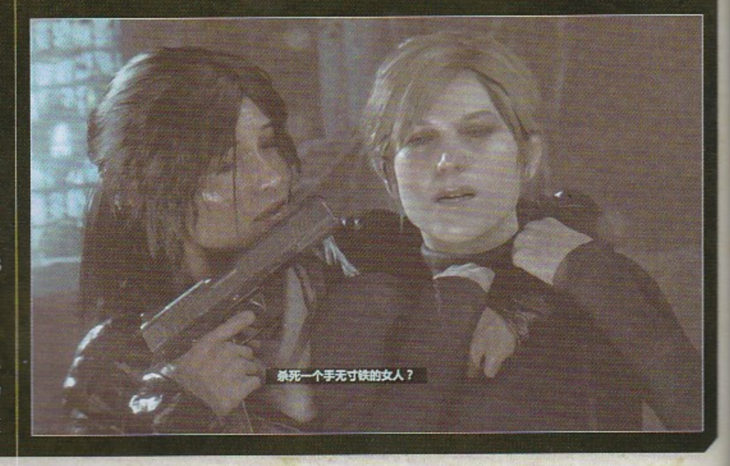
被淹没的档案室

1. 进入建筑后顺着有攀爬物的一面墙向上攀爬，到顶后沿着攀爬点横向攀爬，之后落到下侧的攀爬物上，沿着攀爬物就能爬上一个平台。从平台旁的攀爬点爬上一个木杆，木杆对面的高处有攀爬点，需要跳起后用钩斧钩住才能向上爬，爬上平台后继续前进触发剧情。

2. 剧情过后劳拉会被悬在空中，用手枪射击两个悬空的发电机，射爆后劳拉会掉入底部。剧情过后钻过一个小洞进入档案室内部，这里会有一个大本营。沿路前进，途中需要射杀一名濒死的士兵，来到一个障碍处，从远处射击障碍前的爆炸物破除障碍，继续前进在一个空旷神殿中发现阿特拉斯地图。

3. 获得地图后圣三一的士兵也会赶来，他们的攻势很猛，不过好在场景的上层和下层都有爆炸物可以利用，很快就能把敌人清理干净。经过一道门后出现第二批敌人，这批敌人会处于未发现劳拉的状态，可以利用汽油弹或爆炸物偷袭他们，解决干净后又会有几名敌人破门而入，可以事先准备好汽油弹招呼他们。之后的一段水路会有敌人用火焰喷射器朝水面喷火，这一段路需要全程潜水游过，注意连按 B 键加快游泳速度。

4. 上岸后来到一个空旷区域，这里需要想办法炸倒中央的雕像。首先直接射击雕像旁水中的爆炸物使其爆炸，之后跟随任务指引前往北侧区域，这里会有三名敌人，可以在高处利用燃烧弹或者空中暗杀解决掉麻烦的盔甲兵，剩下的普通敌人很好对付。使用绳索箭矢拉开西侧墙面上的木板障碍，从缝隙钻过去来到墙后面的区域。一路前进会看到一个斜着的木制容器，用绳索箭矢拉动容器口的木板，就能让炸药桶掉出来，之后用绳索箭矢将炸药桶和一旁木制杠杆的左侧相连，把炸药桶踢下去，再用绳索箭矢拉动杠杆的另一头，使杠杆的方向发生变动，把炸药桶运送到石像附近。之后再放出一个炸药桶，使



再将杠杆没有连接炸药桶的一端，把炸药桶踢下去，使杠杆两边保持平衡。来到离雕像较近的炸药桶旁，割断绳子使其掉落到平台上，再将其踢到水中，炸药桶就会漂到雕像旁，之后将其引爆即可。

5.之后需要前往该区域的南侧，沿着水路前进会发现几名敌人，直接从水中进行暗杀比较妥当。上岸后从右手边的梯子爬到二层平台，之后从缺口处跳下去，此时能够看到左手边装有炸药桶的木制容器，用绳索箭矢拉开木板放出一个炸药桶，待其顺着水流漂到障碍旁时将其引爆。之后再放出一个炸药桶，让劳拉站到带绳的木杆旁，用绳索箭矢将木杆与炸药桶连接，这样木杆就能把炸药桶牵引到通往下游的水流处，此时把可以把绳子割断，让炸药桶漂到雕像旁，之后用射击把炸药桶引爆。

6.引爆全部三个炸药桶后雕像会被炸倒，制造出一条道路。此时档案室会开始崩塌，之后需要从制造的道路迅速前进，之后的一段路会有许多攀爬点与跳跃点，顺着这些攀爬点与跳跃点一路前进，注意有许多地方需要用到钩斧。从一个斜坡滑下，之后沿路前进即可回到地热山谷，之后跟随任务指引一路前进，在观测站入口处触发剧情。

研究基地

1.剧情过后劳拉已经回到了苏联设施地区，准备实行营救约拿的行动。首先在大本营旁的箱子内获得宽头攀爬箭矢，之后对着墙壁上中间的软木蓄力射击即可射出宽头箭矢，利用射出的箭矢爬到上层平台，从平台上的跳板起跳就能抓住滑索，之后顺着滑索一路滑下，就能来到苏联设施的庇护岭区域。之后顺路来到通讯塔台的大本营处，附近的墙壁上有四块软木，朝第一块以及第三块软木上蓄力射出宽头箭矢，就能顺着箭矢爬到高处平台上，之后顺路前行进入一个山洞触发剧情。

2.剧情过后开始行动，此时已经处于研究基地的地图之中。钻过一条小缝隙之后有一个跳跃点，这里有两条路可以走，一是利用绳索箭矢射击对面平台下层的带绳木头制造滑索，一路前行后爬上岩壁。第二种方法则是直接使用钩斧钩住上面的机关跳到对面的上层平台，之后直接沿路跳跃至尽头的平台即可。继续沿路前进就能走出山洞。

3.出山洞后有两个跨度较大的平台，需要通过绳索箭矢射击上空悬挂的装置后摆荡到对面，利用攀爬斧抓住冰墙后继续往上爬。之后会遭遇两名敌人，不过都是普通杂兵，直接解决掉。从一个挖掘机旁的倒下的树干跳到一颗树枝上，之后沿着树枝连续跳跃到一个平台上，这里会有三名敌人在交谈，等他们各自散开后，优先从空中暗杀一名敌人，之后再绕后干掉一名站在树旁边的敌人，之后再找机会绕后搞定巡逻的敌人。继续前进，建筑旁会有两名敌人，建议用毒性箭矢来搞定。

4.解决敌人后，向建筑旁的两块软木分别射击攀爬箭矢，并利用箭矢爬上平台。之后的道路上依然有数名敌人，不过基本都可以绕后暗杀掉。沿着指引走到一扇铁门前，从铁门左侧墙壁缝隙处来到铁门后侧的区域，在大本营休整后，潜入一旁的水里，之后从被冰冻的水面上的一个圆口钻出来，注意这里有两名敌人，其中一名可以直接将其



拖入水中，另一名绕后暗杀掉即可。之后还会遇到数名敌人，聚在一起的依然可以用毒性箭矢解决。

5.继续前进来到气象站外围，从一旁的梯子向上攀爬进入建筑，再利用建筑内的梯子爬到上层。剧情过后从缺口走出建筑，利用滑索滑到对面的建筑，沿着攀爬点攀爬，落地后解决掉一名敌人。之后一段路程需要利用攀爬点一路跑酷前进，之后利用滑索滑到一个圆桶旁，解决掉这里的敌人后，再利用一旁的滑索滑进一栋建筑内。

6.一路前进触发剧情，救出约拿后会迎来一场与圣三一的正面战斗。虽然沿路会有很多敌人，不过他们都较为分散，建议直接用霰弹枪快速突进，中途劳拉会因为敌人的攻击掉入水中。潜水来到一个充满敌人的区域，这里的敌人比较强力，而且数量很多，不过场景中有很多能够通往水下的冰洞，可以在这些洞之间来回穿梭，对洞口旁的敌人实施暗杀。也可以故意被敌人发现，吸引敌人来一个洞口旁，自己再从另一个洞口上岸，绕后暗杀一名未作防备的敌人，之后再跳入水中重复之前的步骤。这样逐个击破敌人，直至把所有敌人都干掉，全灭敌人后，来到指引标注的指定位置即可触发剧情。

太阳系仪

1.一路前进来到一面带有软木的墙壁附近，往软木上由低到高阶梯状等距离地射出三根宽头攀爬箭矢，之后就能借着箭矢爬到对面的平台。之后会看到一面带有两块软木的墙壁，对这两块软木分别在横向与纵向上安插两根攀爬箭矢，之后借助箭矢爬上高台，之后会看到一个大本营。

2.由大本营继续前进，跟着任务指引往下层走，就能看到位于最底层中央的太阳系仪了，此时需要通过解谜找到通往基特城的通道。首先用绳索箭矢拉动仪器最前端木杆上的吊球使木杆转动，之后就能跳到木杆上，再经由木杆跳到仪器中央的下层平台上。此时用绳索箭矢分别拉动两次正对仪器左手边的两根木杆上的吊球，使这两根杆子分别转动180度，之后爬上中央平台最里面的木杆，顺着刚刚转动过的左侧的木杆上的攀爬点，就能一路爬上左侧的高台，之后推动锁住太阳系仪的闸口使其松开。通过闸口左侧的跳板跳到仪器中央的上层平台，然后走到另一边推动第二个闸口，此时太阳系仪会开始转动。

3.仪器开始转动后需要想办法攀爬到仪器中央的顶部，此时先从闸口左边的跳板利用一根转动木杆上钩斧所能钩住的机关摆荡到仪器的中央平台上，之后利用高度较低的旋转木杆上的攀爬木板爬到这根木杆上，走到木杆的一头，等到这根木杆与其相邻带有吊杆的木杆保持平行时，跳到旁边木杆的吊杆上。抓着吊杆等待这个木杆转动到劳拉身体下方出现可以站脚的木杆时跳下，从这根木杆的一端跳到一旁较高的带有攀爬木板的木杆上，之后爬上这根木杆。来到木杆的一端，等待其转动到离仪器中央主杆最近的位置时，跳到主杆的攀爬点上，顺着攀爬点向上爬就能来到仪器的顶层。顺着顶层转动的通道走到走上平台，继续前进看到一个石碑，和其他非主线古墓挑战中的石碑一样，调查该石碑能够学到特殊技能。继续前进，之后的道路地面上会有一个与前进路线相反的斜坡，需要在两侧墙壁的软木上安插数量足够的攀爬箭矢，之后利用这些箭矢作跳跃的支撑点才能到达对面的平台上，继续前进来到不死军团通道。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

不死军团通道

1. 进入通道后一路前进，到尽头后沿着墙壁上的攀爬点向上攀爬，之后就能看见通道内的不死军团的士兵了。此时还无需惊动他们，沿着通道的外墙往左侧攀爬，利用最左侧的冰墙爬上平台。在跳到尽头的第二面冰墙时冰块会破裂，劳拉则会摔进两个岩壁的夹缝之中。

2. 沿着夹缝缓慢前进，之后会跳到一块雪地上，沿路走到尽头，利用右侧墙壁上的攀爬点爬到一根带有冰块的石尖上，走到尽头跳上对面巨型雕像上的攀爬点，一旁的平台上有一个大本营。沿着岩壁旁的狭道缓慢前进，继续往前就能来到基特城的城门口了，这里也会有一个大本营。

3. 沿着滑索滑下，摔到外墙的攀爬点处，顺着攀爬点和跳跃点爬上平台，此时劳拉会被一名不死军团的士兵抓住，按照提示连按Y键对其进行攻击。摆脱这名士兵的威胁后，劳拉就要和数名不死军团的士兵们开战了。这些士兵都十分皮糙肉厚，当然如果玩家点出了技能"精通闪避杀敌"的话，可以利用回避之后按Y键的近战攻击来对付他们，也可以直接考虑用高威力的武器与他们周旋。远处的弓箭手需要优先解决掉，高台上的弓箭手可以直接引爆一旁的爆炸物炸死，之后再慢慢对付近战士兵。

4. 解决第一波敌人后继续往前，会遭遇一名举盾牌的士兵，正面攻击对其基本无效，不过他的行动十分缓慢，可以把他引到爆炸物旁，之后引爆爆炸物就能直接将他解决。之后一段路沿路的高台上都会有不死军团的弓箭手，尽量用精准爆头解决他们。来到城门口会出现数个不死士兵，其中也包括了举盾的剑士，此时可以先后退，走上一旁的楼梯，这里会有一个爆炸物，用它来炸死近战士兵绰绰有余。解决掉近战兵后，弓箭手就很好对付了，搞定全部敌人后从城门口一路前进，最后从一个斜坡滑下，跳起后用钩斧摆荡到对面平台，继续前进就能来到失落之城。

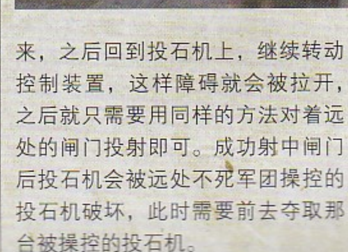
失落之城

1. 在大本营休整后沿着滑索滑下，之后朝着北侧前进，注意城里会有正在巡逻的不死军团士兵，尽量躲过他们的视线。走到门口后会发现不死军团正在用投石机发动攻击，此时要想办法前往投石机所在处将其夺取。跟随任务指引往南边走，中途会遭遇几波不死军团的士兵，建议优先解决掉，尤其是高台上的弓箭手，否则他们会在劳拉进行攀爬时把她打下来。

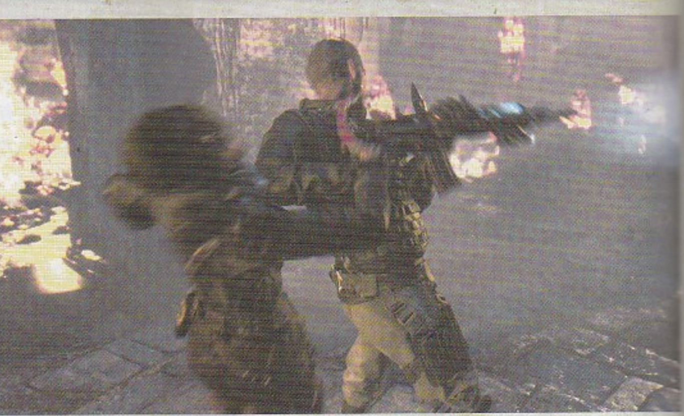
2. 在南侧墙壁的软木上安插宽头箭矢，顺着箭矢跳向冰墙，之后顺着冰墙爬上平台，在平台上会遭遇一波敌人，不过场景中有很多爆炸物，利用好就能轻松解决他们。继续前进爬上投石机，解决掉这里的一名敌人后，来到投石机的控制装置旁对其进行操作。转动左摇杆调整投石机的方向使其对准城门，之后按住RT键进行瞄准，松开RT键即可投射石块把城门破坏。

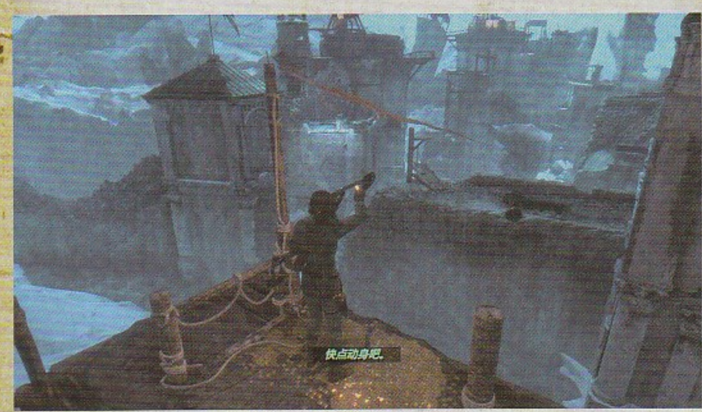
3. 破坏掉城门后，一路沿着滑索回到城门口，之后穿过城门来到堡垒广场。跟随指引前进，在一具尸体上获得穿甲箭矢，之后劳拉弓箭的蓄力射击便可以穿透士兵的盔甲。之后不死军团的士兵会进行突击，这里是一场持久战，敌人会分好几批出现，依然要优先解决掉弓箭手。前几批同时出现的近战兵的数量不是很多，建议与他们周旋慢慢解决掉。最后一批敌人会有数名近战兵与弓箭手同时出现，此时就要用到场景中的爆炸物了，运气好的话可以利用爆炸物把他们全部干掉。

4. 结束战斗后跟随指引进入室内，转动墙上的转轮打开铁门。通过铁门后利用绳索箭矢拉住悬挂的装置摆荡到对面平台，之后利用滑索滑向对面的冰墙，从冰墙爬上平台。之后会看到一个悬挂着重物的装置，用绳索箭矢拉动装置上的木杆，使其旋转180度，使重物对着冰墙，之后直接朝重物跳起让其把冰墙撞开。对着墙壁上的软木纵向安插四根宽头攀爬箭矢，之后就能顺着箭矢爬上平台。



5. 平台上会有一台投石机，不过这台投石机的发射装置被障碍卡住了，此时先转动控制装置使投石机旁的木杆与对面的平台相连，来到对面的平台上，用绳索箭矢把平台上的木桩与投石机上的障碍连起来，之后回到投石机上，继续转动控制装置，这样障碍就会被拉开，之后就只需要用同样的方法对着远处的闸门投射即可。成功射中闸门后投石机会被远处不死军团操控的投石机破坏，此时需要前去夺取那台被操控的投石机。





6. 首先用绳索箭矢制造滑索滑下，走到尽头后可以优先把投石机所在高台上的弓箭手解决掉，之后用绳索箭矢拉动对面木杆的一端使其旋转90度，跳上木杆走到另一头，再跳到对面的冰墙上，顺着冰墙以及其他攀爬点一路爬上平台，平台上的近战敌人可以利用爆炸物解决掉。这台投石机的齿轮由于被冰块冻住而无法移动，此时需要前往投石机对面的平台，之后用绳索箭矢拉动带有重物木杆翘起的一端，使重物移动到冰墙旁。然后回到投石机所在平台上，从平台边缘跳到木杆上，顺着木杆走到另一头，然后跳到对面的高台上。之后利用绳索箭矢把高台上的一个大木桶与木杆翘起的一头相连。此时返回下层，拉动木杆的另一头使水桶被拉下，之后先拉动水桶上的开关，再拉动木杆的另一端使木杆转动，让水桶经过水流盛满水，此时木杆带有重物的一端便会翘起，之后重新拉动木杆使带有重物的一端对准冰墙。此时再次拉动水桶上的木板让水桶放水，然后木杆的两端会在短暂的时间内处于平衡状态，此时要快速来到木杆所在的平台上，然后从平台边缘的跳板跳起，这样就能抓住重物撞掉对面的冰墙。再次登上投石机，远处的数个高台上会出现不死军团的弓箭手，可以先控制投石机朝这些地方进行投射把他们解决。之后再用投石机轰击闸门，这样就能把闸门破坏掉了。

7. 跟随指引制造滑索以及利用攀爬点一路来到闸门口，沿路会有数名弓箭手，建议优先把他们解决掉。通过闸门后周围的建筑会开始崩塌，经过一段跑酷来到一个平台，之后会遭遇一大批敌人，不过场景中会有火盆与其他爆炸物，利用好的话便能轻松解决掉他们。结束战斗后可以在这里的大本营休整一下，之后利用宽头攀爬箭矢沿着软木前进，再利用其他的攀爬点和跳跃点来到一个圆形建筑的平台上，这里会有一个大本营，从大本营旁的跳板跳起，再利用钩斧钉住冰墙，一路攀爬到塔楼顶层，最后跳起利用钩斧钉住上侧的金属物，此时劳拉会被一名士兵抓住，使用手枪不断对其射击把他打下去，之后就能登

之平台。

8. 上平台后要沿着一条狭长的通道前往灵魂之室，不过这条通道的沿途已经布满了圣三一的士兵，可以利用好掩体步步为营，对操作有信心的玩家也可以直接拿着霰弹枪突击。盾牌兵依然建议留到最后解决，如果敌人扎堆的话，使用毒箭或者蓄力射击往往会有奇效。在通道的尽头会有一个大本营，从这里的平台边缘跳起，用钩斧钩住上方的裂缝荡到冰墙，之后钉住冰墙上沿路攀爬上平台，就会进入最终的最终战。

9. 最终战开场康斯坦汀会用武装直升机迎接劳拉，此时索菲亚会用投石机进行投射支援，不过火球很难打中直升机。我们需要按X键向索菲亚发出进行投射的信号，等火球飞到直升机附近时，用枪对火球射击使火焰能够溅射到直升机。如果火焰未击中直升机的话，投石机会需要时间装弹，此时就要注意躲避直升机的攻击。如果击中了的话，直升机则会暂时撤退，取而代之的是一帮圣三一以及不死军团的士兵，这里建议利用好掩体以及补给慢慢对付他们。注意不死军团会与圣三一的敌人互相战斗，可以先躲远一点，然后坐享渔翁之利。全灭敌人后直升机会再次出现，此时重复之前的步骤打跑他，解决之后的敌人后直升机则会第三次登场，此时他会把周围的高台全部打烂，场景中只有仅有的几个掩体，而且直升机还会使用导弹轰炸。此时需要快速在场上与其迂回，等待投石机进行装填，待其装填完成后找准时机发射火球，然后攻击火球即可把直升机炸落。

10. 解决直升机后劳拉会处在一片废墟之中，此时需要对面两波在该场景中巡视的不死军团士兵。由于场景里有很多高台，可以趁他们落单时利用高处暗杀或绕后暗杀逐个击破。清理完这两批敌人后，就要和康斯坦汀进行决战了，不过劳拉主要对付他的手段还是暗杀，一开始利用场景中仅剩的高台进行一次高处暗杀。此后他会使用枪械把高台破坏，此时需要利用场景中的道具制造手雷把他炸倒，然后趁机对其使用近战，之后会有一段简单的QTE，完成QTE后前去给予康斯坦汀最后一击吧，之后跟随提示前往指定地点就能观赏结局了。



通讯失灵

目标：摧毁所有通讯塔台

任务奖励：开锁工具

说明：从伐木场的遗民将军处接到任务，需要破坏的通讯塔台会在地图上用绿色的圆圈标出，十分容易找到，找到后直接用攀爬斧破坏掉下方的装置即可。有一个通讯塔台位于一个石塔的顶端，需要从底部攀爬上去破坏，不过攀爬的过程比较复杂。全部破坏后，返回遗民将军处进行汇报即可完成任务。







不幸之人

目标：拯救遗民囚犯

任务奖励：渗透者装束

说明：该任务需要从遗民将军处接取，囚犯被关押的设施是主线流程中经过的一个设施，不过他们被关押的区域无法直接进入。需要从伐木场地区西南侧游过河流然后爬上山崖才能到达。这里会有几名敌人，解决掉后进入设施救出被关押的囚犯，返回遗民将军处进行汇报即可完成任务。

误导的情报

目标：在苏联设施中寻找信使鸟的下落

任务奖励：霰弹枪收束器

说明：从遗民将军处接到的第三个任务，这次的目标是找到一只报信鸟。说是要寻找，其实只需要在发现它后将其射杀即可。报信鸟所处的大致范围会在地图上用绿圈标出，在这个范围内使用求生本能寻找即可，目标的鸟在求生本能状态下会发出绿光，可以趁它停下来休息时将其射杀，之后返回遗民将军处进行汇报即可完成任务。

危险地带

目标：清空动物巢穴

任务奖励：手枪瞄准器

说明：从伐木场区域中央屋子外雅各的手下处接下任务，任务目标是清空伐木场北侧山洞中的狼群，山洞会在地图上用绿圈标出，很容易就能找到。不过在进入山洞之前，建议先保证自己有强力的武器以及充足的弹药量，洞中一共有五匹狼，全部解决掉后返回任务接取处进行汇报即可完成任务。

古拉格大搜查

目标：进入古拉格劳改营并取得敌方情报

任务奖励：步枪消音器

说明：同样从雅各的手下处接取，不过此NPC已经转移到了劳拉先前帮忙清理狼群的洞穴之中。这次的任务需要在古拉格劳改营区域获取情报，情报的位置在地图上以及求生本能状态下会用绿圈标出，很容易就能找到，找到后按X键拿取即可，全部取得后到NPC处进行汇报即可完成任务。

地热山谷

防御策略

目标：收集强化塔楼所需资源

任务奖励：战斗痕迹装束

说明：从地热山谷的山谷农场营地附近瞭望塔旁的NPC处接取任务，首先需要玩家收集四根硬木树枝与四张鹿皮，收集完毕后与任务NPC对话，之后需要把补给物资运送到山谷农场南侧的塔楼旁，运送完后返回任务NPC处进行汇报即可完成任务。

远古遗秘

目标：探索隐藏的古墓挑战并揭露其中的秘密

任务奖励：古代钱币（每一个古墓）/神圣暗影装束（所有古墓）

说明：从废墟营地东南侧建筑被的 NPC 处接取任务，任务目标骑士就是完成九处非主线古墓挑战，具体位置、进入方法以及挑战完成方法请参考古墓挑战部分的攻略，本任务的奖励很丰厚，每完成一个挑战都会给予一定数量的古代钱币，全部完成后向 NPC 汇报即可完成任务，还会获得神圣暗影装束作为奖励。

瓦解监控行动

目标：寻找并击落山谷内的无人机

任务奖励：古代角弓

说明：从山谷农场最南侧瞭望塔旁木屋处的的 NPC 处接取任务，无人机一共有四架，它们会在空中盘旋，不过位置都在地图上用绿圈标出，用求生本能状态下也能查看到它们大致的方位，找到它们后直接用枪械射击就能击落，之后返回向 NPC 汇报即可完成任务。

丰盛的一顿

目标：收集遗民士兵所需的补给品

任务奖励：女猎人装束

说明：从山谷农场最南侧瞭望塔旁木屋处的 NPC 处接取的第二个任务，这次她需要的是两份野猪肉以及四个蘑菇，蘑菇很容易采到，而野猪就在这附近出没，大致位置会以绿圈标出，直接进行狩猎，然后就能从它们身上获取野猪肉，收集完毕后返回 NPC 处进行汇报即可完成任务。



全挑战指南

先知之墓

高高挂起



达成条件：击中七个香炉

说明：香炉分布在先知之墓的各个位置，不过都是被悬挂在半空中，只需用枪破坏掉香炉上侧的连接处即可将它们击落。由于香炉大多都在高处，建议将此处的解谜完成后再来进行本挑战。



具体位置

1：主墓室后侧石墙的石洞上。
2：主墓室右侧的石洞上。
3：悬挂在中央水路左侧二层的顶部，可以直接从远处击落。
4：右侧石廊的最深处，可以直接从远处击落。
5：位于先知之墓入口左侧，悬挂在高台的天花板上。
6：主墓室左侧上空的半圆形石顶下，可以直接站在主墓室中间的平台进行射击。
7：主墓室左侧墙壁的高处，可以从中段跳到左侧石台上进行射击。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

西伯利亚荒野

拿了就跑



达成条件：掠夺三具尸体

说明：十分简单的成就，在流程中暗杀掉[illegible]一些敌人后记得按 X 键掠夺尸体上的资源即可，掠夺三具尸体即可完成成就。

苏联设施

数据摧毁

达成条件：摧毁十台红色笔记本电脑

说明：红色笔记本电脑全部位于古拉格劳改营这一区域中，其中有六台都集中在逃出监狱后的空地内，红色外壳配上绿色的屏幕很好辨认，发现之后直接按 Y 键用近战将其破坏即可。



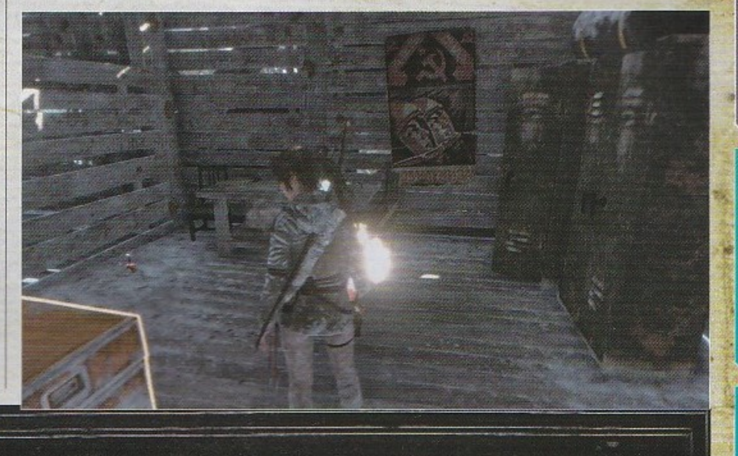
具体位置

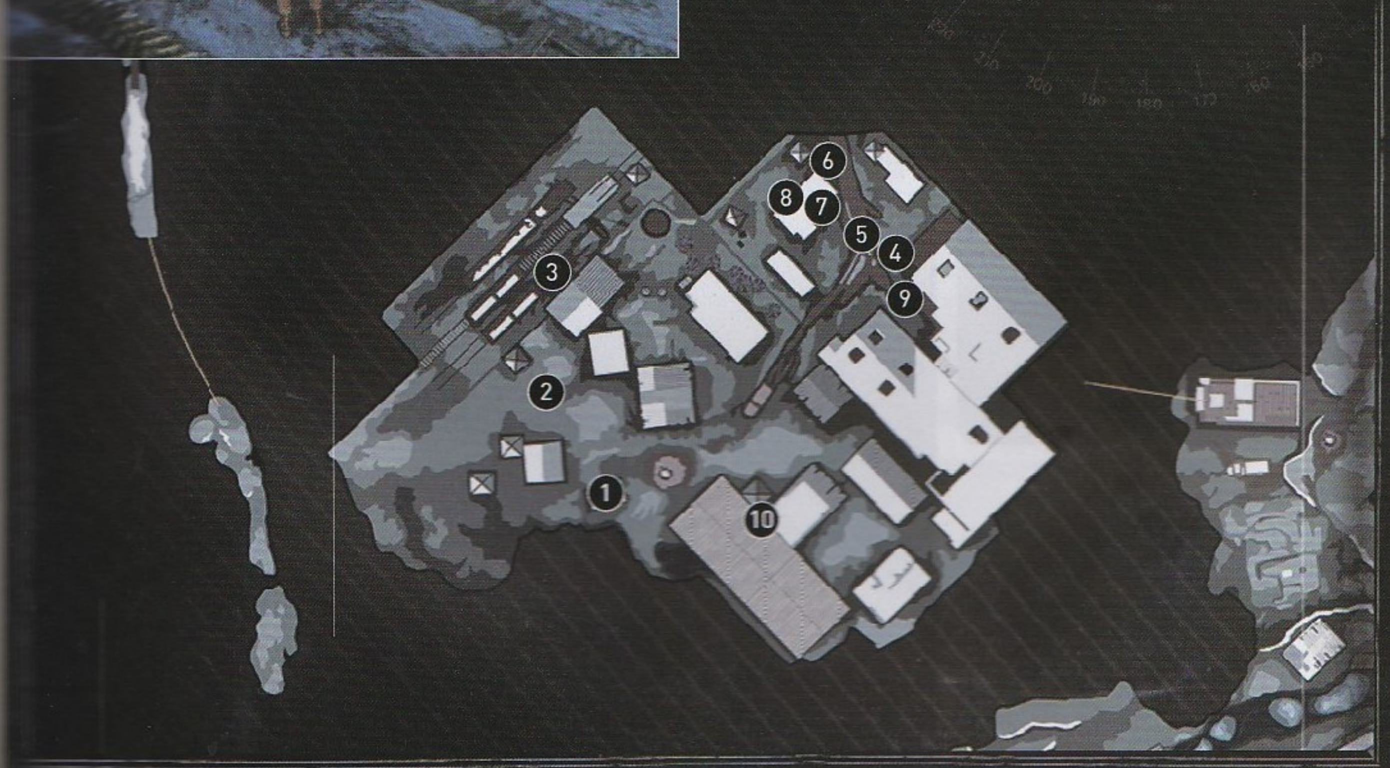
1：该区域大本营左侧铁门后的屋子内。
2：大本营旁铁门后的另一个屋子内，很可能在主线流程的战斗中被破坏。
3：西北侧残破建筑门口的桌子上。
4：逃出牢房后，卡车后侧的货箱上。
5：同样在卡车后侧，有油灯的货箱旁。
6：北侧空地小屋外侧的桌子上
7：北侧空地小屋内部的桌子上。
8：同样是在小屋内部的桌子上。
9：铁门后面的箱子上，需要打开铁门后才能取得。
10：南侧屋子内部的角落里。

意见分歧

达成条件：烧掉七张宇航员宣传海报

说明：苏联海报全部都位于铜矿工厂广场区域之中，找到后需要利用爆炸物才能将其烧毁，下面就给出所有海报的地图位置以及具体位置供大家参考。

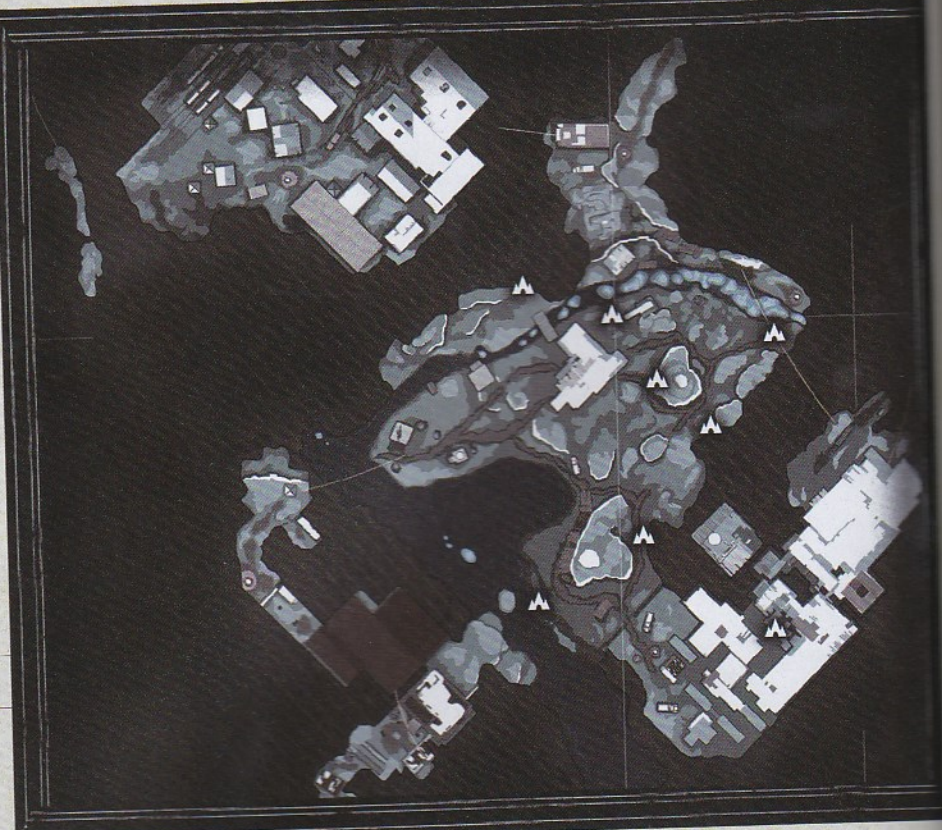




特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

具体位置

1：位于标记处小屋的二层，需要从对面的上层建筑的滑道滑进来，注意在滑到底时及时进行跳跃。
2：红色矿坑古墓入口旁的小屋内，需要用爆炸物烧毁障碍后才能进入。
3：梯子左侧的小屋中，需要先用绳索箭矢拉开木板障碍才能进入。
4：标记所处屋子二层的装置上。
5：该海报所在位置需要从充满瓦斯管道的房间高处通过滑道滑下才能到达。
6：标记所处位置外墙的一个窗户下面。
7：标记所处位置屋外，朝门的上方看即可找到。



藏身暗处

达成条件：探索五个洞穴

说明：整个苏联设施地区并不只有五个洞穴可以探索，但只需进入五个洞穴即可完成本挑战，所有洞穴的位置如右图。

[illegible]旗之王

达成条件：击落七面[illegible]

说明：苏联旗帜遍布[illegible]的各个区域，[illegible]都在屋外，总的[illegible]。发现后走[illegible]Y键割断绳子[illegible]击落。



具体位置

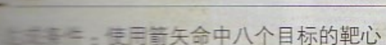
1：通讯塔台区域南侧的一个水塔上，水塔旁有梯子可以爬上去。
2：通讯塔台区域西南侧有一长段阶梯，在阶梯的尽头即可看到。
3：通讯塔台区域大本营附近的补给小屋旁。
4：伐木场区域标记处木屋的二层。
5：铜矿工厂广场大本营北侧的一座瞭望塔旁的平台上。
6：铜矿工厂广场入口处附近。
7：伐木场区域大本营附近，处于地图的边缘地带。

[illegible]热山谷





靶心



达成条件：使用箭矢命中八个目标的靶心

说明：靶子的位置全部集中在山谷农场区域以及山脊线区域，并且一[illegible]高处。发现后使用弓箭朝红色的靶心射击便可。



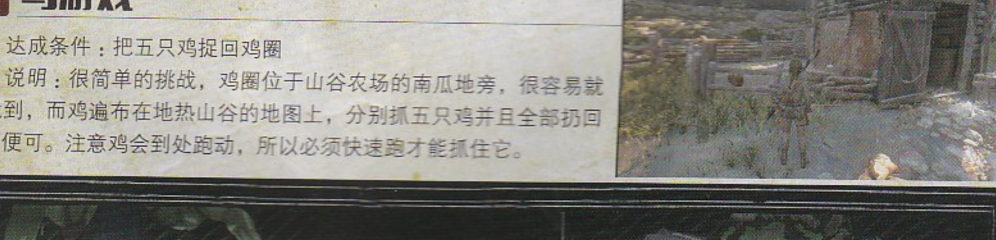
具体位置

1：山谷农场区域东南侧塔楼的外墙壁上。
2：地图标记地点南瓜地旁的树干上。
3：悬挂在标记地点的瞭望塔上，支线任务NPC所在处。
4：山谷农场西侧，标记地点的墙壁顶端。
5：山脊线区域北侧，地图标记处的一颗枯木上。
6：山谷农场区域北侧，地图标记处的桥下方，可以直接隔着水流进行射击。
7：山谷农场区域东北侧，地图标记地点的树枝上，位于通往古墓“苦痛之屋”的入口旁。
8：山脊线区域北侧，地图标记地点的岩石上。

猎鸟游戏

达成条件：把五只鸡捉回鸡圈

说明：很简单的挑战，鸡圈位于山谷农场的南瓜地旁，很容易就能找到，而鸡遍布在地热山谷的地图上，分别抓五只鸡并且全部扔回鸡圈便可。注意鸡会到处跑动，所以必须快速跑才能抓住它。



被晾在那里

达成条件：放下六只中了陷阱的兔子

说明：中了陷阱的兔子会被悬挂在半空之中，它们基本集中在山谷农场周边，找到后直接用刀割断绳子即可将它们放下。

具体位置

1：山谷农场靠河的瞭望塔下，这里有一名支线NPC。

2：山谷农场的西北方向，兔子被拴在一颗靠近岩石的树上。

3：农场东南侧的桥边。

4：山谷农场的西南侧，地图标记处的木屋外。

5：山谷农场东侧，靠着地图标记处，带有木制装置平台的北面。

6：标号为5的标记所在平台旁不远处的木杆上。



上山下海



达成条件：在四个[illegible]完成高空跳水

说明：总共有四个[illegible]，跳水点处都会有一个带有红色标记的跳板，从跳板上起跳的同时在空中迅速按下 RT 键跳入水中即算完成一次，[illegible]四个跳水点进行过跳水即可完成挑战。

具体位置

1：首先需要完成标记处的支线任务“防御策略”，使山谷农场南侧的瞭望塔修好，之后就能利用该瞭望塔顶部的跳板进行跳水了。

2：山脊线大本营的南侧，跳板就在瀑布的旁边。

3：废墟营地大本营的东北侧的古墓入口附近，沿着入口外围的通路走就能找到跳板。

4：废墟营地南侧小岛的塔楼旁。

果射手

达成条件：将五个[illegible]投掷到不同的木桶之中

说明：南瓜地位于[illegible]南侧的村子附近，[illegible]后拿起地里的[illegible]，之后把南瓜投掷[illegible]地周围的木桶里，[illegible]上方一般都会有障碍物，所以投掷时需要[illegible]一下投掷的角度，[illegible]。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

具体位置

1-3：南瓜地东侧的栅栏后面，三个木桶基本处于并排的位置，而且间隔并不算大。
4：南瓜地南侧木屋旁的栅栏后面，需要绕过小屋才能找到。
5：南瓜地北侧的平台上，木桶位于平台上的一个角落里。



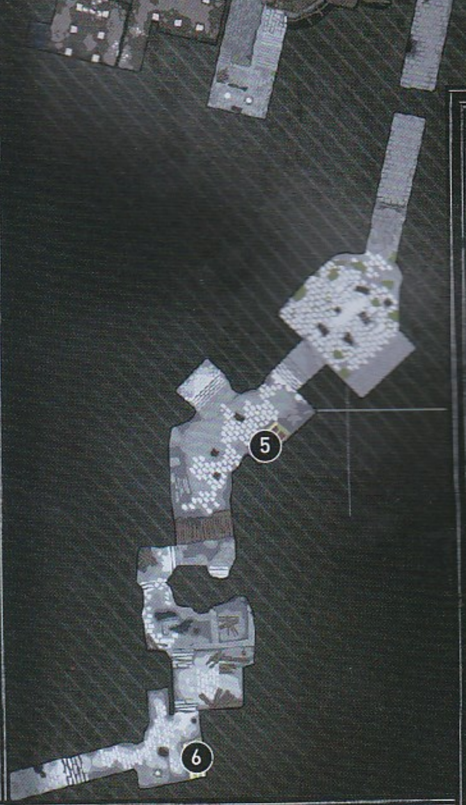
卫城

中途挂断

达成条件：摧毁六个无线电对讲机

说明：无限对讲机分布在卫城的遗民市集区域以及塔楼庭院区域，对讲机会被绳子悬在半空中，发现后使用武器将其破坏便可。





具体位置

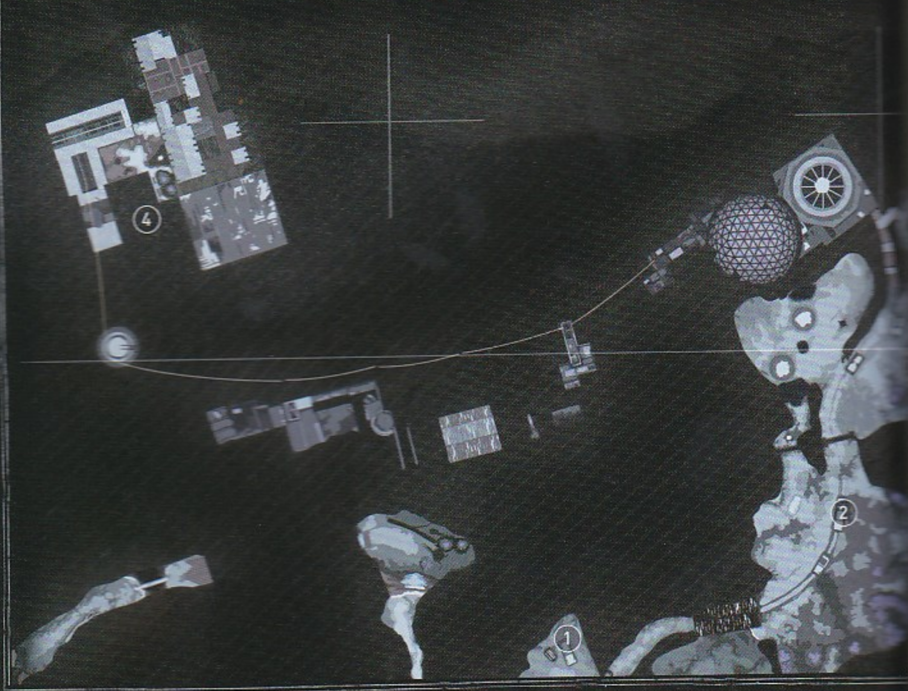
1：遗民市集的石门前，悬挂在地图标记处木棚的木杆上。
2：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处木棚的木杆上。
3：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处木棚里侧的木杆上。
4：遗民市集石门后的区域，悬挂在地图标记处靠在石墙边木棚中央的木杆上。
5：塔楼庭院区域，地图标记处木棚的木杆上。
6：悬挂在塔楼庭院区域大本营旁的木棚靠窗的木杆上。

研究基地

焦土战略

达成条件：摧毁四个圣三一的燃料箱以瓦解他们的行动

说明：所有的燃料箱都被装在卡车上，所以只需要找到运输车上，之后再想办法摧毁卡车上的燃料箱即可。



具体位置

1：气象观测站区域的最南侧，找到运输车后引爆旁边的爆炸物即可将其摧毁。
2：气象观测站区域的东南，运输车就在路中间，找到引爆旁边的爆炸物即可将其摧毁。
3：气象观测站区域大本营的东北侧，同样在找到后引爆一旁的爆炸物将其摧毁。
4：最难找的一个，需要来到主线流程中用滑索滑到圆楠前的室外区域，之后朝对面的建筑看，就能找到建筑旁带有燃料箱的运输车，之后直接用榴弹箭矢把燃料箱破坏即可。



不死军团通道

找敌人的敌人

达成条件：点燃六个烽火盆以号召不死军团对抗圣三一

说明：烽火盆分布在不死军团通道的各处，往往会处于一个无法直接到达的较高位置，找到烽火盆后引爆其一旁的爆炸物就能将其点燃，上图标记处均为能够对烽火台进行瞄准的位置。

具体位置

1：站在标记处往东看，位于附近高处的边缘。
2：站在标记处往东看，位于远处的建筑上。
3：站在标记处往西北方向看，用绳索箭矢拉开木板后能够找到。
4：站在标记处往南看，位于对面的平台中央。
5：站在标记处的屋顶往东南方向看，位于高处的平台上。
6：站在标记处往西南方向的高处看，位于被障碍封住的窗户后面，需要先用枪械破坏掉障碍，才能对爆炸物进行引爆。

失落之城

大肆破坏

达成条件：摧毁八座基特城内的无头雕像

说明：雕像分布在基特城的各个区域，建议用霰弹枪攻击其底部将其破坏，一般而言两枪就能搞定，注意进行此挑战时保证有充足的弹药。

具体位置

1：堡垒广场区域，大本营的西侧。
2：堡垒广场区域，从营地往南走，出大门后看到往东、西两个方向的楼梯，往东走即可看见。
3：堡垒广场区域，走大门口往西方向的楼梯即可看到。
4：基特城东南侧，位于地图标记处的:平台上。
5：堡垒广场区域，位于地图标记处建筑的顶部，需要从远处用榴弹箭矢将其破坏。
6：堡垒广场区域，位于大本营的东北方向。
7：堡垒广场区域，位于地图标记处屋子顶部的边缘。
8：位于城门堡垒外墙，地图标记处的高台上，需要从远处用榴弹箭矢将其破坏。

战地钟声

达成条件：击落基特城内的五座钟

说明：基特城里的钟通常位于建筑内的高处，这些钟被绳子吊起，需要用小刀割断绳子才能把钟击落。





具体位置

1：基特城东南侧，从标记处旁的滑索滑下，位于滑索尽头所在的建筑内。
2：位于基特城北侧的高塔顶部，需要爬到塔顶将其击落。
3：基特城最南侧的投石机所在平台西侧，平台边缘的对面有一个被障碍封住的小门，用榴弹箭矢破坏障碍后进入就能见到被吊起的钟。
4：基特城中央区域，位于地图标记处屋子的屋顶上。
5：基特城区域，位于地图标记处的建筑内，从入口滑索滑下后沿着其他小屋的屋顶走，即可进入这栋建筑，之后从窗户进入建筑即可。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



夺旗大作战

达成条件：烧毁八面不死军团的旗帜

说明：不死军团的旗帜同样遍布整个地图，一般会被挂在墙壁的高处，直接用火焰箭矢把它们点燃即可。

具体位置

1：基特城东部，地图标记处建筑北侧的外墙壁上。
2：基特城南侧投石机所在处的底部，地图标记处的墙面上。
3：基特城南部，地图标记处建筑的南侧外墙上。
4：基特城西侧，爬到屋子的屋顶上，此时往北侧看就能发现墙壁上的旗帜。
5：基特城中央，地图标记处建筑的北侧墙壁上。
6：基特城中央，地图标记处建筑的东侧墙壁上。
7：堡垒城门口阶梯底部，地图标记处的外墙上。
8：基特城西南角，地图标记处建筑的外墙上。

煽风点火

达成条件：使用投石机点燃基特城中的无处烽火。

说明：需要操控基特城南侧的投石机来点燃基特城中的五处烽火，烽火台都位于高处，很容易辨认，投石机的操作与主线流程相同，直接朝烽火台进行投射即可把烽火点燃。



全古墓挑战详解

冰船

所在区域：冰河洞穴

进入方法：在冰河洞穴蜿蜒山道的凸起处（古墓挑战标志所在处）跳向对面冰墙，用攀爬斧钉住冰墙后向上爬即可进入古墓。

谜题解法：

1. 沿路爬上冰船，爬上中央平台后，用攀爬斧破坏平台中央的机关让右侧的带冰铁球下降，之后从顺着机关左侧的木板爬到上侧的木杆上，顺着木杆走到铁球旁，向铁球起跳即可利用铁球击碎对面的冰面，利用冰面下的木杆爬到上层。

2. 按照提示转动上层平台上的转轮，让一旁的铁球下落到最底部，放开转轮后迅速沿着一旁的木杆接近铁球，跳到铁球上即可击碎一旁的冰面，之后顺着铁球回到下层，从下层的左侧跳到冰墙下的平台上，之后顺着冰墙向上攀爬，爬上平台后调查中央的石碑即可完成古墓，之后利用平台旁的滑索即可离开古墓，离开前不要漏了该区域的文件管理器地图。



古代蓄水池

所在区域：苏联设施伐木场

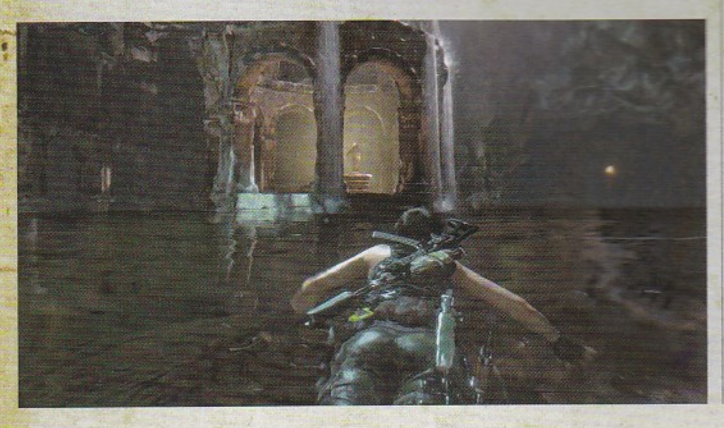
进入方法：在伐木场中央古墓标志附近，破坏掉升降机与木桩的连接装置，让木桩掉下就能砸开地洞，地洞便是古墓的入口。

谜题解法：

1. 沿着墙壁攀爬到下层，前进后能够看见一个水池，走到水池旁路的尽头，跳到对面的拉闸上使水位下降。之后要看准身体下方转轮的空隙跳下，穿过空隙跳到下层，可以看到身旁有一个入口。继续前进，用弓箭引爆闸门旁的油灯，通过闸门继续前进便能够看见古墓的本体——古代蓄水池。

2. 这里首先要顺路直接向中央的高塔跳去，这样会直接拉断木条掉入水中。之后游到水车附近，能够看到一旁有一个桥洞，穿过桥洞上岸，将尽头的油桶扔到这一区域的闸门旁，用弓箭引爆油桶炸毁闸门让水位上升。潜水从桥洞返回上一区域，从桥洞左侧带有楼梯的平台上岸，拿起角落中的油桶，将其扔到水池对面漂浮在水面上的木板上，之后从一旁的楼梯来到上层，利用踏板跳到拉闸上让水位上升，木板会漂到水车旁，此时跳下拉闸，水位会慢慢下降，木板也会慢慢向原位移动，等到木板漂到闸门旁边时迅速用武器将木板上的汽油桶破坏。

3. 从破坏的闸门出游到闸门的另一层，沿路来到闸门上方的位置，将这里的石墙破坏，之后回到之前汽油桶所在的位置，再扔一个汽油桶到木板上，用与之前相同的方式让木板移动到水车旁，迅速跳下水游到水车上。捡起油桶并将其通过之前破坏石壁的空缺处扔到闸门后的区域。回到闸门后的区域，捡起汽油桶并将其扔到闸门前的平台上，引爆汽油桶即可破坏最后一个闸门。搞定后从该闸门回到之前高塔所在区域，此时可以直接游上高塔顶层的平台完成挑战。



神之声

所在区域：苏联设施庇护岭

进入方法：进入庇护岭大本营附近的山洞中，深处有一座铁门，这座铁门便是通往神之声的入口，用绳索箭矢拉开封住门的木板后即可进入。

谜题解法：

1. 一路前进来到冰冻隧道，这里需要通过攀爬陡峭的岩壁前进，才能到达古墓门口。注意有一处岩壁在被攀爬斧钉住时会塌陷，需要及时按X键抓住下侧的岩壁。

2. 从大门进入古墓后发现另一扇大门，不过此时门是关着的，转动门旁边的机关开门，发现机关被卡住了，此时必须另想办法。

3. 来到进来时的大门处，转动门旁边的机关把门关上，之后顺着门上的木杆旁上左侧的高台，即可来到石墙后面的区域。优先用攀爬斧砸开石墙，面对着石墙左手边的平台上有一个装置，站在装置的后面朝对面悬挂着的重物射箭，使装置和重物连接。之后返回入口大门的机关处，转动机关使门上升，此时重物会被拉下来。返回连接着重物的装置处，转动转轮把重物拉起，然后站到装置的另一边按X键割断绳子，重物便能借着气流撞开冻住另一扇门重物的冰块。之后返回大厅，转动机关打开大门，调查中央的石碑即可完成挑战。

红色矿坑

所在区域：苏联设施铜矿工厂广场

进入方法：铜矿工厂广场区域主线流程第一次遭遇敌人的地方，从红色木板爬上平台，平台的后面有一个铁门，利用一旁的装置打开铁门，这里便是红色矿坑的入口。

谜题解法：

1. 从入口处一路前进，到尽头后从跳板起跳抓住滑索滑下，继续前进进入水中，在岔路口走右边的一条路，用爆炸物或火焰箭矢破坏尽头的障碍，钻过缝隙后继续前进，到尽头跳到对面平台时会摔落至下层。

2. 一路下行，到尽头后用一旁的汽油瓶制作汽油弹，然后让汽油弹从漏水水管的上方穿过，扔向水管后面的障碍，破坏掉障碍后继续前进就能进入矿坑的内部。

3. 从入口左侧平台旁的隧道来到下层，这里会有一个大本营。从大本营旁的跳板跳至对面平台，爬上平台后再跳到对面的平台，来到二层，从这里的跳板起跳，抓住装满了矿石的圆筒，这样就能让远处的矿车下滑堵住水流。不过此时矿车下面的轨道会崩塌，只能另外再想办法。

4. 此时爬到跳板后面的木制平台上，之后利用正对跳板右手边的木杆摆荡至对面平台，之后沿路来到高层。先用绳索箭矢把对面隧道中的矿车拉出来，之后再用绳索箭矢将这辆车与劳拉所处平台上的一根木杆相连。之后返回二层跳板处再次起跳拉动圆筒，矿车就会被拉下来挡住水流，水流下方会露出一个可破坏的障碍物。

5. 从圆筒落下后回到场景中央的平台上，用爆炸物或火焰箭矢破坏掉对面的障碍，之后来到障碍后的区域，沿楼梯向上就能看到石碑，调查石碑完成挑战。

神圣之水地下墓穴

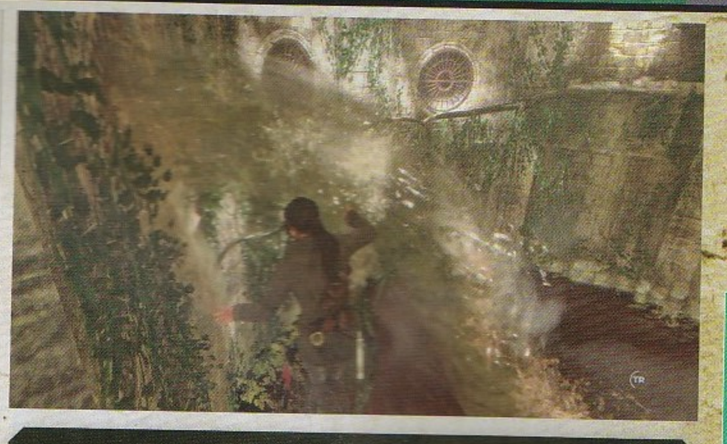
所在区域：地热山谷沟渠废墟

进入方法：废墟沟渠大本营的东侧有一个山洞，进入山洞一路前进来到一片由钟乳石构成的区域，在进来方向上的右手边能够发现通往神圣之水地下墓穴的入口。

谜题解法：

1.从入口处一路往下走，在道路尽头用绳索箭矢制造滑索，在利用滑索到达对面平台。来到一个圆形区域后，爬上靠墙的平台，沿平台前进就能发现一个大本营，大本营的前方便是神圣之水地下墓穴。

2.这一古墓的谜题可以说十分简单，首先来到平台左侧的线轴旁，用绳索箭矢把线轴与对面木筏上的线轴相连，带木筏被拉到平台边后登上木筏。此时再将木筏上的线轴与中央平台前的线轴相连，让线轴把木筏拉过去，此时割断绳子或者等绳子断裂，木筏开始移动后迅速用绳索箭矢将木筏与中央平台另一侧的线轴相连，当木筏被线轴拉到平台边后登上平台。此时站在线轴处，可以看到对面的水帘中藏着另一艘木筏，将线轴与木筏上的线轴相连，之后等待木筏被拉过来。此时登上木筏，用箭矢瞄准中央平台另一侧平台旁的线轴，等这边的绳线断开后，迅速射箭把木筏与对面平台旁的线轴相连，再转动木筏上的转轮使木筏向平台靠近，爬上平台后一路前进就能看见石碑，调查石碑即可完成挑战。



审判矿坑

所在区域：地热山谷废墟营地

进入方法：由废墟营地北侧瀑布后的小道一路前进，到尽头会看见一个山洞，由此处便能通往审判矿坑。

谜题解法：

1.从山洞口一路前进，穿过一个缝隙后能够发现一个大本营，由大本营继续向前，在道路尽头向对面岩壁跳去，之后攀爬岩壁到达上侧的平台。继续向前走，在跳向一个平台时劳拉会不慎滑入谷底，不过此时也正好进入了审判矿坑。

2.首先从底层的水中游到中央的平台上，之后沿着正对入口右手边的矿车轨道向上走，到达高层的平台。之后转动正对矿车方向左侧的转轮，使矿车的方向转动180度，之后就能把矿车沿着轨道推下，使其撞坏尽头最外侧的木门。

3.此时最深处的木门还没有被破坏，站在转轮机关旁的带线木杆处，朝远处的带线木板发射绳索箭矢制造滑索，之后顺着滑索滑下，来到另一个带有矿车的平台。此时先爬上面对矿车左手边的平台，沿路来到上层区域。站在中央的木板上，转动木板旁的转轮使木板下降至底层。之后转动另一侧的转轮，使中央圆形木板转动90度，再把一旁的矿车推到木板上。转动刚刚转动过的机关，使木板恢复之前的方向，再转动另一侧的机关使木板与矿车均回到上层，此时便可将矿车沿着轨道推下去，并且破坏底层尽头最深处的门。

4.此时回到底层，穿过刚刚被破坏的门，就能看到最深处的石碑，调查石碑就能完成挑战。

基特城澡堂

所在区域：地热山谷山脊线

进入方法：前往山脊线西北侧的瀑布处，靠近后地图上会出现古墓标志，前往瀑布旁的该标志处能够看到一个山洞，洞中会有一只棕熊，把熊解决掉后来到洞的深处，用攀爬斧破坏石墙后即会出现通往古墓的入口。

谜题解法

1.一路前进来到一根长树藤前，需要沿着树藤走到对面平台，树藤旁的出水口会定时冲出水流，此时要注意不被水流冲到，否则会被冲到水涡之中。来到对面的平台，能够发现一个大本营。继续前进，注意不要踩到地面上的机关。之后走向上的楼梯，穿过一条缝隙便能看到基特城澡堂了。

2.从高处跳入水中，一路游到一个铁门旁的木筏上，站在船的木杆旁朝对面高处的带绳横杆发射绳索箭矢进行连接。之后转动船上的转轮，使船移动到水路的交叉口。再朝右侧的横杆发射绳索箭矢，继续转动转轮，使船移动到一个平台旁边。

3.经过平台跳入另一侧的水中，一路游到深处的平台上，之后拉动尽头的机关打开闸门，使水位下降，松开机关后迅速回头，用绳索箭矢将机关上的木杆与对面的装置连接。此时再拉动一次机关让水位下降，之后趁水位还未上升到淹没对面装置时，迅速来到装置旁，转动装置上的转轮，这样就能让闸门始终保持打开的状态。

4.从侧门的石洞游出该区域，此时能够看到对面还会有一个石洞，不过先不用进去。会有木筏所在位置，将木筏与此时木筏对面的木杆相连，之后转动转轮把木筏拉到尽头。之后从之前看到的石洞游到另一块区域。同样游到尽头的平台上，拉动深处的机关打开闸门使水位下降，等到水位下降到最底层后，放开机关并转身，即可看到木筏上的木杆正对着机关上的带绳木杆，趁木筏还没随水位上升太高，迅速用绳索箭矢把这两根木杆相连。之后回到木筏上，转动船上的转轮，用船来拉动机关使闸门永久打开。

5.水位下降后，沿路走到一个铁门旁，用弓箭或枪械引爆铁门旁的爆炸物即可炸毁铁门，之后调查铁门后的石碑就能完成挑战。

苦痛之屋

所在区域：地热山谷山谷农场

进入方法：在山谷农场支线任务NPC所在处北侧的河流中央有一块石头，利用石头能够跳到河的对岸，之后利用绳索箭矢射击上空的悬挂物摆荡到对面平台，从一个小洞钻过去就能在侧面发现一个铁门。此时会遭遇狼群的攻击，解决掉它们后用攀爬斧撬开铁门，后面便是通往苦痛之屋的道路。

谜题解法：

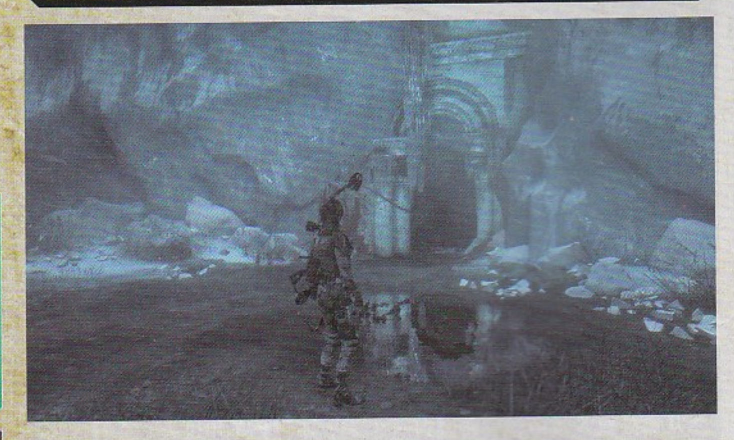
1.沿路一直前行，钻过一个缝隙后一路下行就能看到古墓了。从入口进入后走一段路就能发现一个大本营，从大本营一旁的小门进入苦痛之屋。

2.这里的谜题并不算复杂，首先前往场景深处进门时面对方向左侧的坑中，把这里的木板与一旁的吊环用绳索箭矢相连接。之后把同一侧墙边的运输车往外拉，直到正对着左手边的空隙。空隙后面的上空吊着一个水桶，用绳索箭矢拉动水桶旁的开关，这样水桶就会被水流冲下。迅速跑到推车后面，用绳索箭矢把推车上的装置与正好落到空隙后侧地面上的水桶相连，就能使其一直保持落下的状态，同时直接与吊环相连的平台会被拉起来。

3.从入口右侧的楼梯来到二层，之后顺着二层的跳跃点与攀爬点一路前进爬上平台，调查深处的石碑即可完成挑战。



驱魔之室



所在区域：失落之城

进入方法：基特城最东侧的冰山底部有一个山洞，山洞中会有一只白熊，解决掉白熊后，用攀爬斧凿开深处的石壁，从此处即可前往驱魔之室。

谜题解法：

1. 由入口一路下行，经过一段水路后继续前进能够发现一个大本营。有此处继续前进会看到前方有一团沼气，用火焰箭矢点燃沼气顺便会炸开拦路的障碍，继续向前就能来到驱魔之室。

2. 首先前往场景下层，用绳索箭矢拉动中央闸门上侧的两个木制机关抽出中央地窖里的水流，之后跑到地窖中，用攀爬斧撬开被卡住的铁笼，随后回到上层，转动一侧机关上的转轮使铁笼上升到地面。

3. 此时返回二层平台，站在平台边缘用绳索箭矢射向装置上的绳处，从而使装置发生转动。之后来到楼梯的中段，在这里再次用绳索箭矢拉动闸门上方的两个木制机关，使闸门能够释放出沼气。之后迅速用火焰箭矢点燃沼气产生爆炸，铁笼就会借着爆炸的推力撞开对面的铁门，铁门后面的区域有一块石碑，调查该石碑即可完成挑战。

成就攻略

综述

成就总数	1000点/66个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	40小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

作的全成就总体来说不算费时，但是有某些成就想要拿到手还是比较麻烦的。需要注意的是，由于本作有成就要求玩家在生还者难度下完成游戏，所以建议对想要全成就本作的玩家在一周目便选择最高难度进行游戏，这样理论上在一周目就能获得全成就了。当然，在生还者难度下进行主线流程时，可以顺便把流程途中遇到的收集、挑战、支线任务以及古墓挑战也顺便完成，以确保劳拉拥有足够强力的武器与装备进行之后的任务。

推荐完美路线

1. 选择“生还者”难度进行游戏，优先完成主线流程，并在同时顺手完成途中遇到的收集、挑战、古墓、支线任务等支线内容。

2. 主线流程通关后，开始进行 100% 完成游戏的扫尾工作，其中古墓、支线任务、挑战的完成方法可以参考上文的攻略部分。

3. 参照下文的成就详解，获得解锁条件较为特殊的成就，最后再达成“探险队”模式中得分攻击模式的相关成就。

成就详解

纵火犯 5点



解锁条件 使用单一汽油弹击败 2 个或以上的敌人

获得方法 主线流程中会遇到同时出现多个敌人，并且拥有汽油弹材料的场景，待敌人聚到一起时制作汽油弹朝他们投射即可解锁。

酒吧闹事 10点



解锁条件 使用酒瓶以近战击杀 1 个敌人

获得方法 在持有酒瓶的情况下从背后暗杀敌人即可解锁。

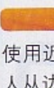
快速恢复 5点



解锁条件 于战斗中治疗自己 3 次

获得方法 在战斗中长按 LB 键进行治疗，3 次后即可解锁。

叛徒的下场 10点



解锁条件 使用近战攻击使 5 个敌人从边缘落下

获得方法 选择有高平台的场景，把敌人引到平台边后用近战攻击将他们打下平台，重复 5 次即可，注意暗杀与终结攻击是无效的，“卫城”中有不少高平台，是解锁该成就的不错选择。

三倍威胁 10点

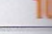




解锁条件 以单发霰弹枪射击杀死 3 个敌人

获得方法 可以考虑选择低难度来解锁该成就，尽量寻找成群的敌人进行近距离攻击，狼穴中的狼群比较适合解锁该成就。

可靠的同伴 10点





解锁条件 使用任何步枪于 10 秒内杀死 5 个敌人

获得方法 低难度下再敌人较多的场景使用机枪扫射即可轻松解锁改成就。



英勇无惧 15点



解锁条件 单独使用近战攻击与终结技击败不死剑士

获得方法 主线流程进行到不死军团通道后即可遇到不死剑士，全程用近战攻击解决一个后便能解锁。

打趴在地 10点



解锁条件 借由射击腿部杀死 5 个敌人

唱独角戏 10点



解锁条件

于敌人交谈时暗杀其中1个敌人

获得方法 研究基地与地热山谷均有多处敌人聚集的地方，等他们交谈时选择一个目标进行暗杀即可，提升暗杀相关的技能可以更为轻松地解锁该成就。

咕噜咕噜 10点



解锁条件

使用单一水终结技溺死3个敌人

获得方法 主线流程中有多个进行水中暗杀的机会，全部利用好即可轻松解锁该成就。

正义之刃 10点



解锁条件

使用刀子做出25次特殊暗杀

真的有必要那样吗? 10点



解锁条件

使用1个爆裂物杀死任何动物

获得方法 主线流程中取得榴弹箭矢后，对任意野生动物使用，将其杀死后解锁。

熟读过去 10点



解锁条件

翻译1块独石碑

武器工匠 10点



解锁条件

完整升级任何武器

女工匠 10点



解锁条件

制作5个装置

造箭大师 10点



解锁条件

制作特殊箭矢各25支（火焰、榴弹和毒性）

天助自助者 10点



解锁条件

购买单一类别下的所有技能

流利无比 10点



解锁条件

将任一语言的熟练度提升到最高

获得方法 调查壁画、文献、遗物都能获得不同语言的经验值，完成100%游戏的过程中必然能够解锁。

杀鸡儆猴 15点



解锁条件

在没有装填弹药的情况下使用左轮杀死6个敌人

获得方法 选择低难度进行游戏，确保使用的左轮手枪已经被升级地足够强力，并且已经购买了技能“神射手”，这样就能获得爆头提示。注意在解该成就时不能进行上弹或切换其他的武器。

英国血统 15点



解锁条件

用箭矢对1名25公尺外的敌人爆头

获得方法 主线流程进行到基特城后，剧情中会有多次机会站在高处对远处的不死军团弓箭手射击，确保距离足够远时对敌人进行爆头后即可解锁。

化学战争 15点



解锁条件

使用1支毒性箭矢杀死5名敌人

获得方法 同样推荐在低难度下将狼穴中的狼群作为目标，趁5只狼聚在一起时使用毒性箭矢使他们中毒死亡后即可解锁。

好眼力 15点



解锁条件

挖掘出40个求生储藏点

真相背后的代价 125点



解锁条件

以任何困难度完成游戏

爱找麻烦 10点



解锁条件

完成5个挑战

获得方法 具体挑战的完成方法请参考上文的挑战部分攻略。

举手之劳 10点



解锁条件

完成3个任务

获得方法 具体任务的完成方法请参考上文的支线任务部分攻略。

送终者 10点



解锁条件

使用拉栓式步枪爆头25次

快速解脱 10点



解锁条件

射中15只鹿的心脏

获得方法 想要解锁该成就，首先需要将古墓挑战完成一定程度，习得技能“解剖学知识”，这样就能让鹿的心脏高亮显示，对心脏进行射击累计15次即可解锁。

挑战性 10点



解锁条件

完成任何古墓挑战

获得方法 古墓挑战的完成方法请参考上文的古墓挑战攻略部分。

古墓丽影 50点



解锁条件

完成所有古墓挑战

获得方法 古墓挑战的完成方法请参考上文的古墓挑战攻略部分。

为民服务 25点



解锁条件

完成所有任务

获得方法 支线任务的完成方法请参考上文的支线任务攻略部分。

真理追寻者 10点



解锁条件 收集游戏内 25% 的叙述性物品（遗物、壁画及文献）

来自过去的回响 15点



解锁条件 收集游戏内 75% 的叙述性物品（遗物、壁画及文献）

完美主义 25点



解锁条件 完成所有挑战

花式射击 10点



解锁条件 从空中射下一个酒瓶

获得方法 需要将酒瓶在投掷角度调整到最高的时候扔出，之后迅速举枪，待酒瓶落至准心处时进行射击便可，可以考虑用范围较大的霰弹枪或射速快的机枪进行射击。

串烧鸡肉 10点



解锁条件 使用火焰箭矢将 1 只鸡从空中射下

获得方法 流程中获得火焰箭矢后，在地热山谷地区抓一只鸡，调整到最高投掷角度时将鸡扔出，之后迅速选择火焰箭矢蓄力，待鸡落至准心处时射箭即可解锁。

收藏家 10点



解锁条件 收集 150 张卡片

获得方法 在“探险队”模式中购买卡包，卡片数量达到成就指定数目后解锁。

这些应该摆在博物馆 15点



解锁条件 收集 300 张卡片

获得方法 在“探险队”模式中购买卡包，卡片数量达到成就指定数目后解锁。

做得好 15点



解锁条件 在得分攻击模式完成所有关卡并取得铜牌或更佳成绩

获得方法 参考成就“金童”的获得方法。

金童 25点



解锁条件 在得分攻击模式完成所有关卡并取得金牌成绩

获得方法 想要得分攻击模式中获得金牌，那就必须达到所有关卡金牌所需的分数要求。想要获得高分的话，就需要在尽量短时间内赚取足够多的分数，并且尽量少受伤害，获得分数的方法可以参考系统部分得分攻击模式的介绍，借助附带分数加成的卡片往往会有奇效。

镀金 10点



解锁条件 在得分攻击模式完成单一关卡并取得金牌成绩

获得方法 参考成就“金童”的获得方法。

好的开始是成功的一半 10点



解锁条件 在得分攻击模式完成 10 个关卡并取得金牌成绩

获得方法 详见成就“金童”的获得方法。

最难缠的敌人 10点



解锁条件 在得分攻击模式完成单一关卡并取得 2 倍或以上的得分加倍

获得方法 在得分模式中尽量保证连击不断即可。

钢铁意志 10点



解锁条件 在得分攻击模式使用 5 张卡片完成单一关卡

就这么点本事？ 10点



解锁条件 在单一得分攻击模式内完成 3 个重玩挑战

获得方法 在得分攻击模式的单一关卡内完成 3 个挑战即可，建议选择流程较短的关卡来解锁该成就，例如“卫城”。

热爱购物 10点

解锁条件 购买所有补给小屋贩卖的物品

终极生还者 40点



解锁条件 使用生还者困难度完成游戏

表示敬意 10点



解锁条件 参加一场丧礼

获得方法 剧情进行到约拿被圣三一带走后，沿着地图左侧的山路下山，在第一个拐弯口左拐，就会看到一群人在进行葬礼，具体位置如下图。



滑索专家 15点



解锁条件 手动做出高空滑索转换

获得方法 劳拉从一个滑索换到另一个滑索前，手动按 B 键进行滑索转换即可解锁。

精彩表演 15点



解锁条件 跳进一口井里

获得方法 在地热山谷的山谷农场东北侧有一口井，爬到井旁边的屋子上，从屋檐边的跳板正对着井起跳，跳跃时迅速按住 LT 键即可完美跳入井中并解锁成就。



宁静时分 5点



解锁条件
找到房子内的最佳座位

获得方法 在废墟营地大本营附近的下图所示位置有一座废墟建筑，从这个建筑旁的建筑能够跳到该建筑的二层，之后沿着二层内侧墙壁的边缘爬到椅子所在的平台上，坐上椅子后解锁该成就。



艺高人胆大 15点



解锁条件
做出历时 2.5 秒或以上的高空跳水

获得方法 在进行“上山下海”的挑战时，从瀑布旁的跳水点进行跳水后即可解锁改成就。

毫发无伤 25点



解锁条件
在没有受到伤害的情况下重玩 5 个不同的关卡

获得方法 在的“探险队”模式的重玩章节模式中无伤完成 5 个不同关卡后解锁，可以尽量挑选战斗较少的关卡进行挑战。

培根！ 10点



解锁条件
使用 1 个汽油弹杀死 1 只野猪

获得方法 可以在进行支线任务“丰盛的一顿”途中狩猎野猪时顺便完成。

女猎人 10点



解锁条件
穿着女猎人装束杀死 50 只动物

获得方法 女猎人装束需要完成支线任务“丰盛的一顿”后获得，之后换上该装束并猎杀 50 只动物后即可解锁该成就。

西伯利亚骑兵 15



解锁条件
于完成游戏后在 15 场交战中获胜

翻箱倒柜 40点



解锁条件
达到 100% 游戏完成度

获得方法 与完成度相关的要素分别为挑战、古墓挑战、支线任务、墓穴秘宝以及各种收集品，可以在主线通关之后技能学习得差不多的情况下，对每张地图进行逐个清扫。

少数精英 15点



解锁条件
发掘出雅各所有门徒的遗体，即获得 5 个墓穴秘宝

获得方法 5 个秘宝分布在苏联设施（2 个）、地热河谷（2 个）与失落之城（1 个）的墓穴中，在习得技能“敏锐直觉”后，很容易发现它们的入口，分别在这些墓穴的深处获得秘宝后解锁该成就。

天旋地转 10点



解锁条件
在雪崩中存活下来

获得方法 流程中必定获取。

跟随父亲的脚步 10点

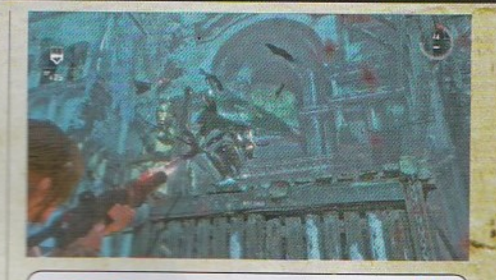


解锁条件
进入失落先知位于叙利亚的古墓

获得方法 流程中必定获取。







坚忍不拔 10点



解锁条件
于西伯利亚荒野中存活一个夜晚

获得方法 流程中必定获取。

古怪的同伴 10点



解锁条件
将雅各从古拉格劳改营中救出来

获得方法 流程中必定获取。

爬上顶峰 10点



解锁条件
点燃位于遗民山谷内的烽火

获得方法 流程中必定获取。

援助之手 15点



解锁条件
保护遗民不被圣三一入侵

获得方法 流程中必定获取。

一切的关键 10点



解锁条件
取得阿特拉斯地图，流程中必定获取

义无反顾 15点



解锁条件
自康斯坦汀的手中拯救约拿

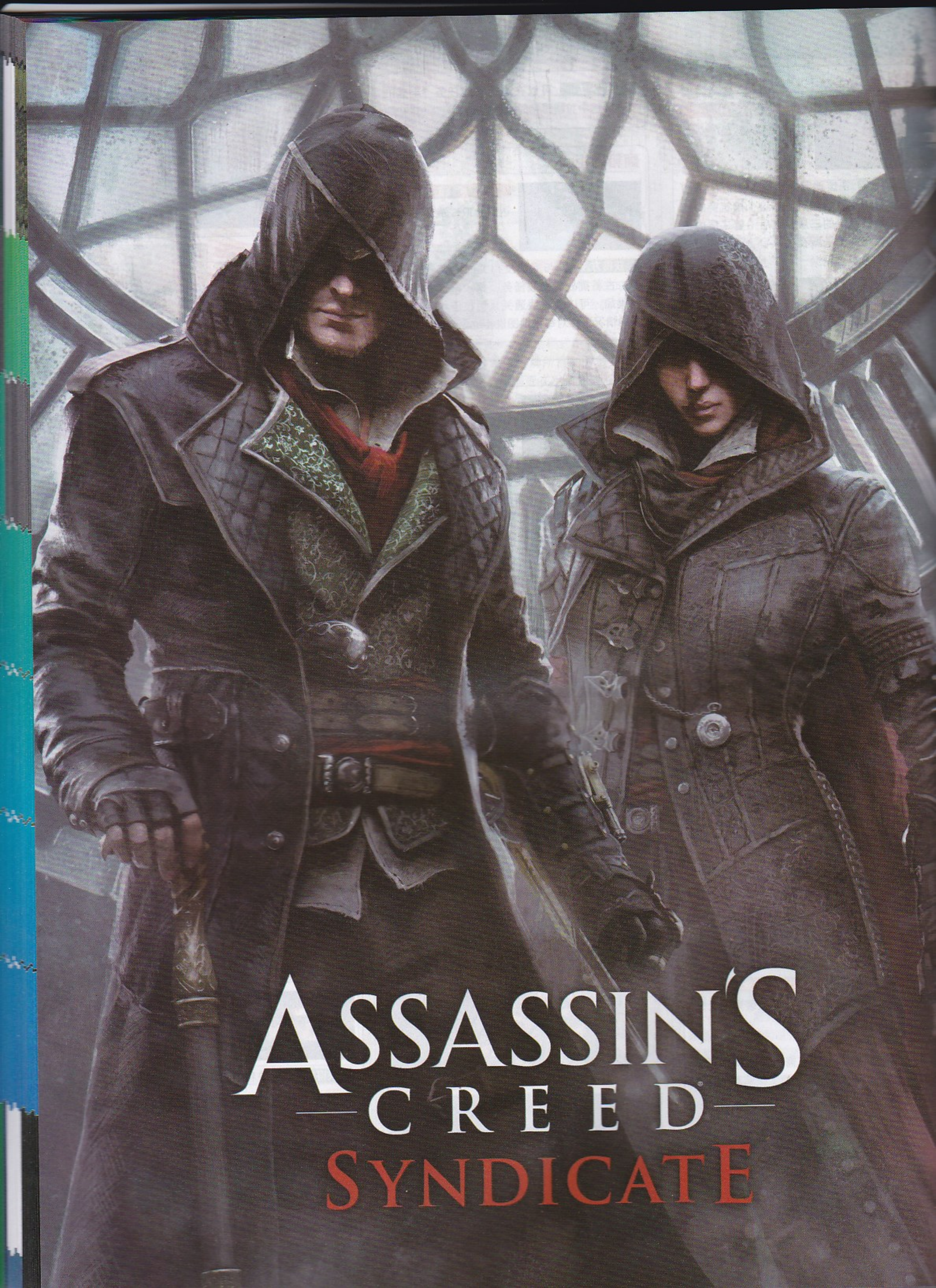
获得方法 流程中必定获取。

人烟罕至 15点



解锁条件
开启前往基特城的通道

获得方法 流程中必定获取。


ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

相比于上一代，育碧放下了自己那颗总想搞个大新闻的孤高之心，踏踏实实地做起了游戏。根据技术及机能调整了画面表现，放弃了不切实际的所谓同屏2000人，也许你在第一眼看到本作时，会觉得在技术层面是一种退步，然而玩一阵子之后你会发现，作为游戏本身而言，这次的《刺客信条 枭雄》给人的感觉却要比上一作更加舒服。系列首次双主角的设定本身为人所称道，但是真正玩起来却发现姐弟俩除了几个专有技能不同外，竟然连动作建模都是一样，如此行为实在有些糊弄玩家的意思。不过撇开这一点不谈，双主角还是成为了一次成功的尝试，这个设定变向的解决了玩家对游戏在正面战斗与潜入内容之间平衡的要求。区分了不同特性的双主角后，玩家就会情不自禁的调整自己的游戏方式，潜入与战斗终于能够和谐共存。除了主角的变革外，如今随着游戏舞台的历史背景距离现代越发接近，剧本给人的共鸣也更多，工业革命时代下的人物给人更多的实感，于是支线内容也显得更加有趣。系列发展至今，《刺客信条》已经荣耀不再，即使玩家群体依旧对其有着一份旧情，可是游戏本身确实向着流水线产品转变，如今也不求能强求能有质的飞跃，可以保持本作这样的素质，就已经足够令人满意了。

文 简子君　美编 心の永恒

刺客信条 枭雄	Ubisoft	动作冒险
多机种	Assassin's Creed Syndicate	中文版
	2015年10月23日　本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

界面说明



1.小地图　2.生命条　3.经验条　4.等级　5.工具指示器　6.操作指示

操作列表

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	镜头控制
△键	Y键	快速使用道具、战斗投掷/射击（战斗中）
□键	X键	刺杀、攻击（战斗中）
○键	B键	场景互动、向低处跳跃（移动时）、反击（战斗中）
×键	A键	潜行、向高处跳跃（移动时）、抓取/击晕敌人（战斗中）
R1键	RB键	招募盟友、按住为控制盟友
L1键	LB键	使用绳枪、进入窗口
R2键	RT键	加速移动、按下L2/LT键时为使用道具
L2键	LT键	自由瞄准
L3键	LS键	鹰眼视觉
R3键	RS键	视角置中
十字键↑	十字键↑	使用药品
十字键↓	十字键↓	吹口哨
十字键←/→	十字键←/→	选择工具
触控板	VIEW	地图、进度记录（按住）
OPTIONS	MENU	主菜单

马车操作

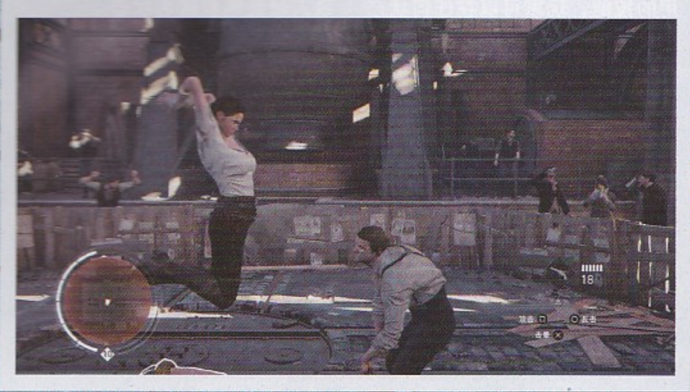
PS4	XOne	作用
△键	Y键	使用道具
□键	X键	撞击
○键	B键	上/下车
×键	A键	鞭策
L1键	LB键	爬上车顶
R2键	RT键	加速
L2键	LT键	刹车/倒车

行动系统

战斗

反击战斗：本作的战斗方式和系列前几作相比变化不大，整体上与近年来新兴的《蝙蝠侠》、《疯狂麦克斯》等作品也十分类似，玩家可以通过普通攻击的连击触发技能。打斗中当敌人发动攻击时，他们头上的血条会变为黄色，此时按下○/B键就可以进行反击，使用反击时长按按键可以延长反击的判定时间，熟练掌握反击后战斗基本可以立于不败之地。不过在低等级阶段时，战斗中玩家的反击有失败的可能，所以一味龟缩等待反击也不是最周全的打法。另外如果挨打的敌人出现一个明显的被击飞的动作，此时他们就有可以会反动反击。摸清这个节奏后，适时准备反击，在面对高等级敌人的一对一战斗中就可以将对方活活屈死。除了近战反击外，游戏中按下△/Y键可以使用反制射击，当主角在战斗中被敌人使用枪械瞄准后，根据提示按下按键即可。战斗中△/Y键的战斗道具也可以主动使用，配合普通攻击即可进行工具连击。

连杀系统：自游戏在二代出现连杀系统后，《刺客信条》险些走上了"无双"的不归路，不少玩家已经懒得寻找隐秘潜入的路线，在游戏中如同绞肉机般强行推进。所以育碧在上一作中大幅弱化了连杀系统的存在感，不过却引发了玩家的巨大不满。今年育碧对于连杀的处理方式还算折中，原本连杀系统的效果被拆分为两级"杀戮者"技能，玩家需要学习到这两个技能才能开启连杀能力。同时，在使



特别策划　独占强作　跨界特攻　成就奖杯堂　DLC补完计划　软硬兼施

用“杀戮者”技能时，如果敌人成功格挡了攻击，那么连杀就会自动中断，这也相应增加了战斗的战略性。

灵活战斗：玩家在战斗中往往需要以一敌多，这时候熟练的掌握技能的效果可以帮助玩家更好的解决战斗。不必拘泥于优先解决杂兵还是精英敌人，只要集中火力干掉一个敌人后即可使用连杀系统连续搞定敌人。另外进入了火器时代后，枪械的实用性已经远强于冷兵器，在战斗技能中习得“处决”技能后，可以利用战斗道具与精英敌人造成巨大伤害。不过进入火器时代的弊端就是敌人也同样手拿枪械，如果战斗中遇到两个以上的敌人使用火枪在远处偷袭或者等级远高于玩家的敌人的话，那么这里就推荐大家使用一种最为行之有效的战斗方式——跑!

潜行及刺杀



潜行模式：本作中按下×/A键就可以在行走和潜行状态之间切换，主角进入潜行状态后会强制变为弯腰行动的潜行模式。进入潜行模式后玩家行动时的声响会大幅降低，同时在移动到掩体附近后还会自主使用潜行动作。进入潜行模式后敌人的警觉判定会出现变化，在管制区域以外即使明目张胆“鬼鬼祟祟”的接近敌人，敌人并不会主动攻击玩家，即使玩家走到他们面前，他们也只会将玩家推开。所以千万不要觉得光天化日中弯腰走路有什么不合理的，只管闷着头走就是了!

想不到办法就吹口哨：潜行中使用“吹口哨”是一项极为实用的技能，玩家可以在任何状态下吹响口哨，在一定区域内的敌人听到了口哨的声响都会被吸引过来调查，这时蹲在墙角就可以轻松刺杀。在进行任务时，如果玩家身在曲折的小巷中，可以不断使用口哨尽量将敌人引向深处，这样几乎可以在一条安全的小巷中，解决这个区域地面上的大部分敌人。另外本作的AI设定中，如果玩家吹口哨的地方没有道路，但是敌人又听到了口哨声，他就会通过楼梯之类的正常道路去观察，这个办法可以引开很多重要位置的守卫。

警觉等级：游戏中敌人的警觉状态分为三种，可以根据敌人头上的警觉标记观察，另外主角腰间的威胁环也可以实时反馈身边敌人的警戒状态。当地人处于完全松懈的状态时警觉标记为灰色，黄色代表猜疑，红色状态下进入战斗状态。当被发现的玩家脱离敌人视线后，敌人最后看到玩家的位置会以白色虚影表示，此时敌人只会在虚影附近搜查。躲开敌人视线但是又没有完全甩掉敌人时，小地图会发出黄色闪光，一定时间内不被发现或者远离敌人就会恢复匿名状态。

刺杀：刺杀除了从空中跳下的高空刺杀外，玩家在平地上的刺杀会根据是否按下R2/RT键区别为高调刺杀和低调刺杀，高调刺杀有着更远的刺杀范围判定但是容易暴露，低调刺杀则与之相反。与刺杀类似，本作中接近敌人后使用○/B键会可以挟持他们，长按则为击昏，这个操作是完成同步挑战的一个重要技能。

绳枪



科技的发展让地球变小了，高大的建筑也好像“矮”了很多。原本需要苦苦攀爬的高楼在拿到绳枪后，现在只需要站在建筑物边缘按下L1/LB键就可以实现“一键升天”。由于绳枪大幅强化了主角的机动性，在任务中被敌人包围也不会再陷入困境，有时甚至可以故意暴露自己吸引敌人的注意后，再直接使用绳枪离开，如此一来就可以达到奇兵的效果。在水平方向使用绳枪还可以在两座建筑物之间搭建滑索，除了能够为玩家提供快速的高空移动外，从滑索上也可以发动空中刺杀，在不少任务中，使用滑索可以实施很多神奇的空中刺杀。

马车

在游戏中马车是十分重要的代步工具，驾驶马车时按R2/RT键就可以让马车前进，由于马车和汽车这两种交通工具有着根本上的差别，玩家在驾驶马车时一定不要先入为主的以开车的习惯驾驶马车。首先作为智慧型生物，马匹是可以原地移动的，也就是说玩家直接控制方向而不按加速键，马车就可以进行转向，这一点和开车有着本质上的区别。在战斗中，玩家可以使用L1/LB键来爬上车顶来劫持别人的马车，或者解决跳上马车的敌人，此时马匹会根据路线自己前进一段距离。在驾车状态中，除了可以使用马车冲撞敌人外，也可以使用道具来攻击敌人，道具瞄准的目标会以黄色高光表示，直接攻击马匹的话可以直接破坏敌人的马车，效率高于攻击驾驶员本人。

在游戏中，马车的操作对应了一个叫做“毫无怨恨”的奖杯/成就，这里要求玩家使用马车破坏5000个设施，这将会是本作中最为消耗时间的一个内容，所以无论你喜不喜欢马车，几乎都不能忽略它的存在。另外在驾驶马车时，玩家要记得英国的交通规则是左侧顺行，所以上路后一定要靠左行驶哦。

其实关于本作的马车不得不说两句，虽然很多玩家担心马车的操作手感会非常糟糕，然而对比今年几款沙箱游戏，似乎也就的马车也就不那么令人抓狂了。另外驾驶马车时，LT/L2键的马车漂移操作简单，又炫酷拉风，一定要多多使用。





升级系统

角色技能：本作中角色的能力主要依靠习得技能来提升，玩家每获得1000点经验值就会获得一个技能点数，角色技能根据作用不同分为战斗、潜行、环境系统三个类别，每个类别中都有通用和角色专属两种技能，玩家需要达到对应的角色等级才能习得技能，部分技能还需要有前置技能才能习得。通用技能姐弟二人都可以学习，而专属技能则是根据两人的不同特点，只能有对应角色习得技能。

帮派升级：解放白教堂区后，玩家就可以开始进行帮派升级，帮派升级同样分为三种元凶、圈内人、骗徒三类，而这三类升级要素在实际效果上与角色技能特点相近，元凶可以提供更多的攻击能力，圈内人则会为潜入提供便利，骗徒则相当于通用技能是赚钱的不二法门。在游戏前期，一定要剩下钱财投资帮派的骗徒技能树，尤其是最右边的一栏投资项目更是要尽早升级，这五个技能可以为玩家提供大量的金钱。

装备升级：想要获得强力装备要经过三个步骤，获得装备设计图，搜集制作材料和升级装备。初期游戏中很多装备都是不显示的，玩家需要获得装备设计图后才会出现，之后根据设计图的要求使用相应的材料就可以制造出对应装备，另外游戏中每件装备都可以进行一次升级来提升装备属性。



主线流程&同步技巧

本作剧情方面的发展其实略显生硬，许多情节的发展都较为牵强，大部分亮点也都集中在了角色对话中，因为游戏本身已经自带中文，这里就不再过多赘述，只在任务流程中穿插一些剧情梗概，作为承转使用。每个任务除了介绍剧情及流程外，序列任务的同步挑战也会给出对应的打法推荐。另外序列任务的排序在攻略中会稍作变动，主要目标的刺杀留作序列最后介绍。

序列I 从中作梗

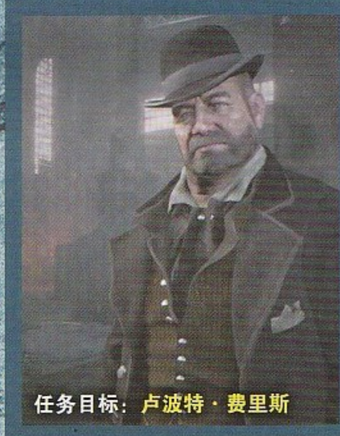


因为曾经一次失败的任务，出身印度的贾亚迪·米尔被指派到了英国伦敦，化名为亨利·葛林从事信息搜集的工作。由于圣殿骑士在伦敦的邪恶代言人史塔瑞通过手下的暴徒帮不断地拓张着势力，英国平民的生活陷入了水深火热之中。期间葛林多次写信希望兄弟会可以派人前来支援沦陷的伦敦地区，但是却迟迟得不到回应。而此时在一个名叫克劳立的乡下地方，两个年轻人的任性决定却注定要改变整个伦敦的命运。

从中作梗

雅各布接到任务需要刺杀钢铁厂的恶毒老板，抵达后雅各布正巧目睹了费里斯老板的恶行。当费里斯关门离开后，工厂内的大门也会关闭，雅各布需要破坏工厂中的机器，令工厂产生混乱后打开大门。深入钢铁工厂后雅各布找到了目标，此时费里斯正躲在二楼的办公室内。房间门前的三个守卫可以不去理会，直接来到二楼高处的通道即可直接进入刺杀目标。在临死前恶老板叫嚣伦敦已经被圣殿骑士牢牢地把持在手中，同时也嘲讽了雅各布这样的刺客只能在暗中行动，根本登不上台面，这一番话对雅各布产生了不小的刺激。完成任务后雅各布登上一辆火车离开，此时会有敌人追击。解决火车上的敌人后，剩余的追兵将铁轨改道，失控的火车坠入了山崖。身手矫健的雅各布有惊无险的安然离开。

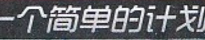



任务目标：卢波特·费里斯

同步要求

无

序列II 一个简单的计划



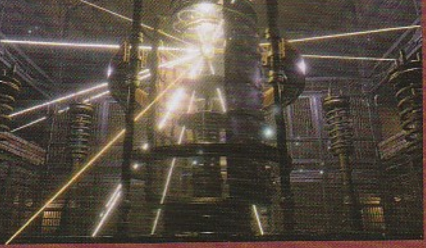
分别完成任务后，姐弟俩找到了自己的“上级”乔治复命，虽然搞出了很多不必要的麻烦，可是二人的办事能力依旧毋庸置疑。在汇合后乔治要求俩人尽快回到克劳立（弗莱姐弟的家乡）筹划下一步行动，不过因为之前恶老板对雅各布的一番讥讽，加之此时的弗莱姐弟本就年轻气盛，厌倦了农村包围城市温吞作法的二人，搭上了开往伦敦的列车。

一个简单的计划

姐姐伊薇需要执行的任务是刺杀实验室的布鲁斯特，并夺取伊甸碎片。伊薇首先登上了敌人的火车，一路悄悄解决了列车上的敌人后，火车停靠在了实验室附近。来到实验室时，伊薇看到了一个俘虏被抓到了实验室内，救援俘虏时可以从建筑物高处的天窗直接进入。找到被抓到的俘虏后，正在审问他的两个守卫可以使用烟雾弹遮挡视线后直接刺杀，不过由于游戏本身AI的判定比较宽，直接走过去也是可以达成刺杀的。成功解救俘虏后，这个年轻人言语轻佻的与伊薇说笑着，于是伊薇装作不帮

任务目标：戴维·布鲁斯特

他解开绳子小惩大诫，正当假作离开的伊薇转身时，俘虏已经自行脱困离开。凭借从俘虏口中得到的消息，伊薇在另外的房间内拿到了实验室的钥匙。实验室所在的仓库可以从高处的天窗进入，之后在右边可以看到一扇大铁门，门前的守卫可以用口哨吸引过来刺杀。进入门内根据系统提示习得双重暗杀。一路前进看到布鲁斯特正在进行伊甸碎片的研究。从右侧进入试验场地，刺杀掉杂兵后，到跳上实验室高处的房梁即可从空中刺杀。布鲁斯特死后颇有一死得解脱的架势，对于这些生不带来死不带去的身外物表现出了长者应有的释怀。虽然成功刺杀了布鲁斯特，但是伊甸碎片的仪器失去了控制，实验室发生爆炸，与弟弟雅各布处不同，如果不及时逃走，伊薇就会命丧当场。

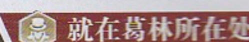


同步要求

用挂桶杀死五个敌人：在实验室外利用鹰眼视觉找到可以利用的挂桶即可轻松完成，由于在正式进入实验室前，区域内有不少吊桶，也不需要刻意刷取。

空中刺杀布鲁斯特：到达实验室的房梁上并不困难，注意跳下时不要选错目标即可。

序列III 现代巴比伦



就在葛林所在处

姐弟俩刚刚来到伦敦就收到了一份大大的“惊喜”，一时大意的雅各布刚下车就被一个小孩子偷走了钱包，在追逐小偷的时候，雅各布遇到了暴徒帮的流氓，解决了流氓后小偷早不见了踪影，雅各布只好悻悻的和姐姐去找伦敦的刺客葛林。两人刚刚爬上制高点时，细心的葛林已经发现了二人，自我介绍后葛林对两人父亲的死表达了哀悼，同时也非常开心兄弟会终于决定“派人”前来，弗莱姐弟只好尴尬的微笑回应。从葛林口中得知了伦敦的情况后，雅各布兴奋地决定要在伦敦建立自己的势力“黑鸦帮”，而伊薇则致力于寻找伊甸碎片。两姐弟在伦敦的冒险就此展开。

跟随葛林回到藏身处时，雅各布在路边的转角不小心撞倒了一名脚步匆忙的老人，而这个人竟然是伦敦的大作家——查尔斯·狄更斯。因为这个小插曲，原本想保持低调的葛林被暴徒帮发现，弗莱姐弟只好帮他解决掉麻烦。第一次接触马车战斗，要注意本作的马车攻击的判定部位是车厢的部分，所以攻击的位置非常重要，建议先加速超越对方后攻击敌人马匹。如果想解决身后的敌人，就适当减速等敌人靠近再攻击。甩掉敌人后，葛林会告诉玩家如何在伦敦获得更多的助力，了解后姐弟俩随即各自展开行动。之后游戏会正式进入沙箱的自由探索，玩家此时玩家也可以在姐弟俩之间自由切换了。



同步要求

在伊薇之前抵达：赛跑刚开始时伊薇势头凶猛，不过来到大街后姐姐就会贴心的减慢速度，此时只要一直向前爬上高处即可达成同步。

媒体自由

经过葛林的引荐，我们又见到了一位名人发明家——贝尔。热情的贝尔帮助姐弟俩修好了获得的绳枪，同时贝尔发现从绳枪上拆下的一些零件可以用于他在大本钟上面的机械来削弱史塔瑞在通讯行业的垄断，为了表达感谢伊薇决定帮助贝尔。驱车前往的途中，贝尔告知伊薇自己正在发明可以传播人声的电报，伊薇建议他不如就将这个发明叫做电话好了。

使用绳枪可以快速登上大本钟，需要处理的装置一共有三个。完成任务后贝尔向伊薇赠送了烟雾弹，之后伊薇需要搜集 200 个金属零件，同时完成滑索空中刺杀。如果希望避免战斗的话，可以使用烟雾弹搜刮后快速撤离。

同步要求

保持高度不低于 30 米的情况下完成安装：三十米的要求很宽松，即使落到下方守卫站岗的屋顶依旧是高于这个高度的。

从滑索上空中刺杀一名守卫：按照操作进行刺杀即可。

序列IV 迅速有效的治疗



逃跑的箱子

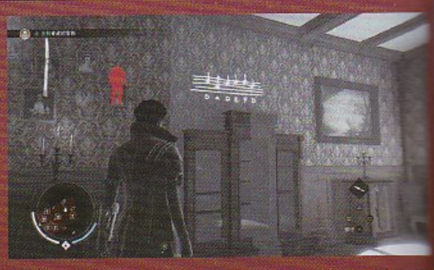
此时的伊薇已经调查到了伊甸碎片的消息，雅各布也与姐姐一同前往。两人来到时，史塔瑞的左右手露西正在使用马车运送货物，姐弟俩当然不会错过这个机会。在搜寻箱子时要注意优先解决楼上的狙击手。此处使用滑索在两座建筑间移动比较隐蔽，可以多多利用，解决高处的敌人后，已经有足够的空间调查箱子。如果不放心的话，广场的敌人会随机围在火炉前取暖，此时使用迷幻飞镖快速解决。拿到箱子后，敌人的援军适时出现，雅各布驾马车逃离。这时因为玩家使用的是伊薇，如果已经升级了飞刀技能的话，一把飞刀的伤害足以杀死一匹马，这样就可以快速解决马车。经过一轮追逐，姐弟俩逃上了火车，虽然扔下了箱子，但是伊薇拿到了更加重要的东西，伊甸碎片的研究笔记。

同步要求

无

随耳即兴

拿到笔记后，伊薇依靠刺客的直觉看出了笔记上的指引，于是邀请了葛林和她一同前去调查。而这个线索的目的地，就是黑旗的主角爱德华·肯威的宅邸。进入宅邸后伊薇来到了一间摆着钢琴的房间内，并在此找到了刺客的提示，通过钢琴的机关打开



暗门后。两人在地下室找到了肯威留下的线索，但是房间内的圣殿骑士，因为同样听到了钢琴的声响也随即赶到，好在葛林及时关闭了暗门，拿上得到的线索后，两人另寻途径离开了肯威的宅邸。

同步要求

找到肯威的七个收藏品：从宅邸右边的窗户进入屋内后，出走廊右转可以找到收藏品 1. 船只模型，从走廊尽头向左，在楼梯间右边的墙上调查收藏品 2. 火枪，同一间房间，在前面的藏身点对面调查墙上的收藏品 3. 佩剑。随后上到二楼，在楼梯对面的桌子上找到收藏品 4. 船长帽，之后进入左边的房间在桌子上找到收藏品 5. 小饰品。二楼另外一边的房间内，调查桌子上收藏品 6. 地图，最后进入一楼放着钢琴的房间前，此处走廊左边调查收藏品 7. 船只模型。

一次不错的弹出钢琴的按键：依次按下□ × □△ R1 □ /XAXY（RB）X 即可开启机关。

满满一匙药水

之前遇到贝尔时，雅各布已经知道了伦敦街头流行着一种镇痛药水，而这次雅各布更是亲眼看到了这个所谓药水给民众带来的伤害，于是决定展开追查。抓住逃跑的药水商人后，雅各布顺藤摸瓜又从上级批发商处得知了更多的线索。

同步要求

在未被发现的情况下窃取地图：这片区域内平民很多，从平地直接走过去也不会引起注意，当商人走向马车后，跟着他就可以拿到地图。

保持不被发现：寻找生产商时，他会在工厂下观看搏击，场景中搏击台边上有一个杂兵要优先处理掉，避免挟持时发出声响暴露，之后挟持生产商从正对搏击台的大门离去，门前的光头杂兵有固定巡逻线路，避免与之正面接触即可安全离开。

反物竞天择

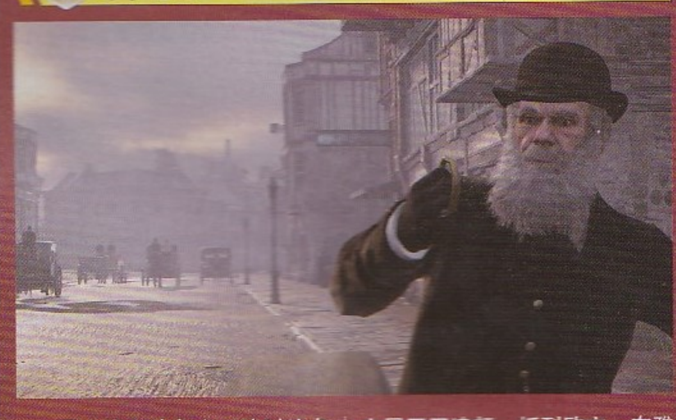
来到药水工厂后，雅各布遇到了一个神神秘秘的老人，这位老人不由分说的拉着他一同进入了工厂，在一阵严正鄙视与强烈谴责后，他告知了雅各布如何破坏这个工厂的方法，之后自己就从小门先行撤离了，捣毁了工厂后，雅各布与老人做了相互介绍，而这个老头竟然又是一个大名人——查尔斯·达尔文。

同步要求

使用毒气杀死建筑里的所有人：用毒气杀死所有人就意味着玩家不能自行杀死任何一名敌人，不过可以通过长按○ /B 键将他们勒晕，这样做是不算作杀害的。进入工厂后需要将二三四楼的阀门全部打开，在二楼时推荐先将屋外一边的阀门打开，之后小屋内的敌人，吹口哨引出来后解决即可。因为打开阀门后会将附近的敌人吸引过来，比较难以逃脱，这里推荐直接读取存档点，这样就可以在保存当前进度的前提下直接来到更高的楼层，同时也自然恢复为匿名状态。最高一层因为阀门附近敌人不少，可以利用角落的小屋躲藏。



药水起源



再次找上达尔文，这时这名老头正在和另外一个老头争执着什么，显然达尔文还是弱势的一方。虽然雅各布觉得两人吵起架来还挺有趣，不过在达尔文告知他这个名叫欧文的爵士与镇痛药水有关后，雅各布马上动身对欧文展开了追赶，抓到欧文，在雅各布的一番恐吓后，我们得知了药水的源头，来自一位名叫艾略森的医学家。在恐吓欧文爵士的过程中，驾驶马车快速冲向障碍物的受损度远高于从侧面破坏车厢。

同步要求

无

有线新闻

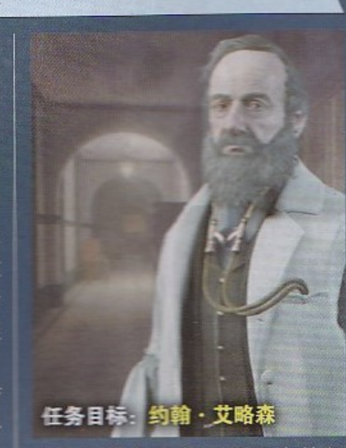
找到贝尔时，贝尔告知姐弟俩自己从电报中得知铺设线路的材料被暴徒帮扣压在了码头，俩人很仗义的决定替他解决这个麻烦，贝尔为此也拿出了新研制的迷幻药送给了二人，作为战斗武器。搜集完码头的货物后，暴徒帮的人开船离开，两人又发现了史塔瑞还在进行毒药的买卖。追船的时候可以沿着岸边的船只一直跑，这样在尽头就可以直接跳上货船，比下水游泳追要快上不少。

同步要求

使用飞镖解决九名敌人：使用迷幻飞镖射向炉火可以解决更多的敌人，追求速度的话可以故意将敌人引在一起并围着火炉躲避，当人数足够时，跳上高处向炉火发射一枚迷幻飞镖即可全灭敌人。

用药过量

得知了止痛药水的罪魁祸首后，雅各布找上了艾略森医生。来到游戏提示的地点后，雅各布又看到了艾略森在进行活体解剖这种令人发指的行为。之后游戏通过影像介绍为玩家提供了不同的游戏方式推荐来完成任务，之后游戏中重要的任务目标人物的刺杀都会以这种方式进行，玩家可以根据个人喜好决定游戏的方式。杀死医生后，史塔瑞关于医疗方面的产业几乎瘫痪，不过身为圣殿骑士在伦敦的首领，这点小小的打击并不能引起史塔瑞本人的恐慌。他此刻依旧没有将弗莱姐弟俩放在眼中。同时露西因为伊薇三番两次的行动也极为恼火，为了尽快完成伊甸碎片技术的研究，露西准备主动对姐弟二人展开反击。



任务目标：约翰·艾略森

潜入的机会

护士：与护士交谈后可以得到疗养院的万能钥匙位置，取得钥匙后进入同一层的门内，通过右边的低矮通道可以前往地下室，或者打开地图从疗养院最南端的入口进入也可以到达。

独特的刺杀机会

年轻医生：根据提示来到地下室，此时将停尸房内的尸体掉包后，由雅各布伪装成的尸体被推到了艾略森身边，此时即可完成特殊刺杀。

同步要求

终止电击疗程：在通往地下室的房间，解决屋子里面的守卫即可完成同步。

不开任何一枪：只要在整个任务中不使用手枪即可，战斗时道具反击如果使用的是枪械也会导致同步失败。



序列V 商业风险

摧毁了药水的相关产业后，雅各布决定将下一步目标放在铲除史塔瑞的交通项目，伊薇则通过在肯威宅邸找到的信息，对英国纪念碑展开了调查。

提灯的女士

在雅各布刺杀了艾略森医生后，不仅史塔瑞已经无力掌控药品市场，实际上整个敦伦的药品市场都出现了问题。而此时帮助姐弟二人搜集情报的克拉拉和她的小伙伴们却身患疾病，又因为买到了假药导致病情雪上加霜。幸好昏倒在医院附近的克拉拉遇到了伊薇，伊薇将她带到医院后遇到了南丁格尔护士，虽然护士有心为克拉拉治疗，但是此时医院内已经没有可以使用的药品，于是伊薇只好外出寻找。任务中伊薇有八分钟的时间，找到小贩时尽量避免引起注意而发生战斗浪费宝贵时间。之后拿回药剂后，南丁格尔治好了克拉拉的疾病，同时伊薇夺回的药品也让区域内的医疗得以保障。



同步要求

不要杀死小贩：顾名思义不要滥杀无辜即可。

在一分钟内抢回药剂师的马车：抢回药剂师的马车时，一定要等到达直路后再进行，避免被甩下马车。

窗外有蓝天



纪念碑调查点的机关在演说台的下方，四周的警察保卫力度比较强，但是由于围观的人群众多，此处只要直接走入人群，就可以避过警察慢慢挤到台前。找机会进入台下后，打开了纪念碑的机关，伊薇得到了进一步的提示前往圣保罗大教堂。大教堂的谜题点就在大门正上方雕像的底座上。将机关内的齿轮按对应符号旋转后，大教堂顶部的鸟瞰点开启新的机关。进入教堂的顶楼后，伊薇却被跟来的露西堵在了塔顶，不过身为刺客的伊薇身手要强于对手，正当她认为自己胜券在握时，被露西的诡计骗过，还丢失了刚刚在教堂获得的线索。

同步要求

从滑索上使用信仰之跃跳入草堆：向使用绳枪来到纪念碑后，可以在演讲台右前方看到草堆，此时与建筑物之间搭建滑索跳下即可。

反击露西所有的攻击：反击露西的攻击时看准时机是一方面，另外要记得反击是可以通过长按按键来加长反击判定的时间的。因为游戏前期大家应该会将伊薇的点数大部分加在潜入类型上，战斗时会显得输出稍有不足，此时为了保证速战速决，建议多使用枪械攻击减少反击时可能造成失误的频率。

友好竞争

雅各布找到了在运输行业与史塔瑞和米尔纳有竞争关系的爱德威小姐，目标相同的二人随即达成合作。雅各布驾车与爱德威一同回到她的公司，此时她的伙计正在被史塔瑞的人追赶，雅各布当然义不容辞的救下了员工。之后雅各布正好撞破了米尔纳准备向爱德威马车放火的诡计，嫉恶如仇的雅各布决定以牙还牙。任务中区域内的敌人站位都在火药附近，可以直接使用迷幻飞镖解决。不过如果希望快速通过的话，建议招募小弟后直接杀进去效率会更高一些。

同步要求

拯救被追的爱德威小姐旗下的员工：这个同步任务有些问题，员工有可以能会突然死亡导致同步失败，如果遇到这种情况的话只能读档重来，干掉米尔纳的手下本身倒是非常容易。

研究与开发

上次合作后，雅各布和爱德威已经算是达成了战略合作关系，再次找上爱德威后，她希望雅各布可以帮她拿到米尔纳通过火车运送的内燃引擎，继续打击自己的对手。由于实施这次行动雅各布需要一辆火车，就去找怀纳特帮忙，此时的怀纳特却遇上了麻烦被警察抓了起来。将友救出后，雅各布也得到他的帮助，顺利借到了火车展开下一步行动。追上米尔纳的火车后，依照雅各布现在的能力推荐直接"无双"通过。

同步要求

不要杀害车队中的任何警察：同步挑战要求不要伤害警察，这里跟着车队一直走会遇到另外一帮劫囚车的队伍，当他们打起来后直接驾马车逃走，恢复匿名状态再释放怀纳特即可。

分离两节火车车厢：同步任务对于火车车厢没有明确的标识，建议每过一节车厢就分离一次。

适者生存

再次找到爱德威后，她告知我们米尔纳已经被逼上了绝路，此时他将全部的力量集中在自己的船只上，在整条泰晤士河布下防范，而雅各布现在就是要去一劳永逸地解决掉他。登上米尔纳的船后炸毁所有走私品，米尔纳会出现在码头。由于他并没有藏匿起来，所以只需要爬上建筑物伺机使用空中刺杀即可。得手后米尔纳却在临终前透露了爱德威的身份，原来她竟然和史塔瑞是一家人。得知真相的雅各布当然不会自愿做这个冤大头，于是潜入爱德威的公司调查真相。而得知米尔纳死讯的爱德威迫不及待地找来了史塔瑞，从二人的对话听出原来俩人是表兄妹，为了进一步垄断伦敦的运输行业，爱德威准备将内燃引擎从滑铁卢车站交付到史塔瑞手中。



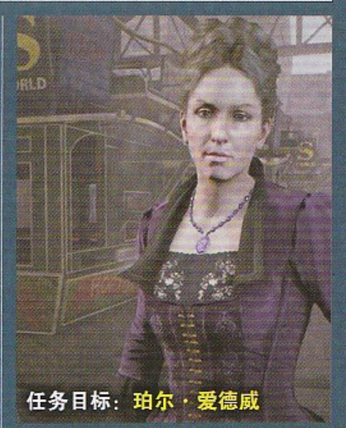
同步要求

不要掉在河水里面：只要留意河面上的落脚点就可以轻易到达河对岸的船只，如果依旧不放心的话可以从大桥上绕路通过。

同时破坏两项走私：第二个同步可以在第一次看到走私品处完成，这里的两堆走私品距离很近，解决掉敌人后，移动船上的炸药箱将距离摆放均匀，之后点燃中间的炸药即可同时引爆两边的走私品。

终点站

来到滑铁卢车站后，爱德威已经将车站据为己有，并且已经将内燃引擎投入了使用。在车站这种人流量巨大的地方，雅各布悄无声息地解决掉了这个把自己耍得团团转的人，临终前爱德威毫无新意地表示她的表哥会为她报仇，但是谁在乎呢，反正都得罪了。而另一边得知了表妹死讯的史塔瑞悲痛欲绝，只好一个人躲在屋子里自弹自唱来聊以自慰，期间还打死了一个冲进门报信的冒失鬼手下。随后露西也推门而入，不过由于她是游戏的小BOSS所以肯定是不会被打死的。进门后露西怂恿史塔瑞进行复仇，双方的矛盾也进一步激化。



任务目标：珀尔·爱德威

潜入的机会

车长：在车站找到车长后，他会向雅各布索要他丢失的火车时刻表，此时转身从楼梯上到二楼，在左侧的办公区就可以找到时刻表。将时刻表给车长后，他就会将乘客放行入火车站，这时可以跟着人群混进车站进行刺杀。

独特的刺杀机会

保安队长：保安队长在月台的另外一边，要注意车站高处埋伏着狙击手，解决后从保安队长身上拿到车厢的设计图后，地图会在爱德威所在的车厢上方刷出新的目标点。之后会有一辆火车进站，车顶上有一名狙击手要多加留意。



同步要求

释放车站站长：继续走就能找到列车长

使用秘密通道：秘密通道的位置在车长的对面，从楼梯下到下层后会看到两个杂兵，解决后在这里看到通往下水道的通道，一直走从井盖出来后回来到保安队长附近，打开井盖后完成同步。

序列VI

银行挤兑

搞定了爱德威后，伦敦的运输和医药环境都摆脱了史塔瑞的控制，雅各布继续进行着打击圣殿骑士势力的行动，这一次他选择了向支持史塔瑞的金主出手。同时，伊薇也希望能将上次逃走的露西解决，并拿回伊甸碎片的线索。

身份之谜

雅各布此时希望找出证人来揭发圣殿骑士的罪行，在任务中挟持德雷奇非常容易，他的行动路线会固定来到广场的一排酒桶后面，此时就是拿下他的最佳时机。不过将所谓的德雷奇带出来后，却发现是乔装打扮的艾柏林警官。向艾柏林透露了自己的目的后，雅各布许诺替艾柏林破案，继而交换到了有关银行劫案的线索。



同步要求

不要杀死任何警察：不杀死警察就意味着几乎不能硬来，广场内的两扇门都会有警察把守，如果没有耐心一个个打昏守卫的话，如何离开就成为了本关的关键。挟持人质时要注意提前躲避移动巡逻的警察，在路过守卫把守的大门时，建议先等到挟持对象挣扎一次后再前行，这样他在短时间内就不会继续挣扎也更为稳妥，另外留意警觉圈的范围不要接触到守卫也极为重要。

喝茶时间

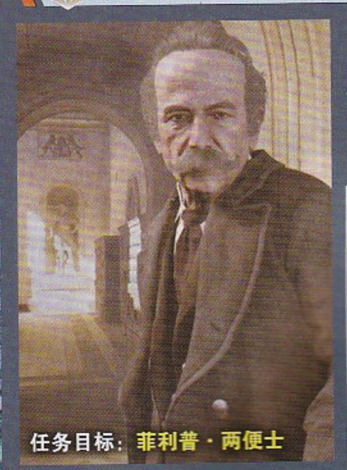
本关内敌人数量不少，推荐潜入行事。如果觉得依次刺杀麻烦的话，可以故意暴露将敌人引在一起，使用绳枪上楼后，再落入货品旁边的草堆内，之后可以将路过的敌人轻松解决。找到装着武器的马车后，雅各布要跟着马车找到普拉德斯。马车在途中会经过一次岗哨，然后再换一次押运员，换人后马车的速度会大幅提升。这时如果继续在房顶跟随，很容易被马车甩掉，建议在

敌人换人时提前到达下一个路口，等敌人的马车经过后，再抢一辆车快速跟上。

同步要求

无

不速之客


任务目标：菲利普·两便士

掌握到两便士要抢劫银行的消息后，雅各布找到了艾柏林，在其提供的信息帮助下，雅各布将要潜入英格兰银行破坏两便士的阴谋，使他人赃俱获。

同步要求

找到秘密通道：完成特殊刺杀后，从房间出来直走到达对面的走廊之后右转，会在左手边看到一个开着门的房间，进入后从矮栅栏门走过通达后，来到银行内一处废弃的电梯井，从此处逃离后即可完成同步挑战。

潜入的机会

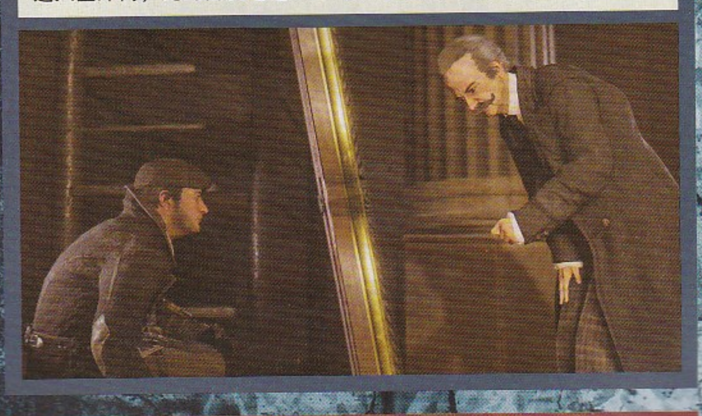
银行经理：从银行正门进入就会看到经理，但是这个位置是万万不能直接去挟持的。在经理所在的房间高处有个窗户，可以从银行外面进入，之后挟持到经理就可以顺利进入了。来到金库后，下面的人都在忙着搬运金子，所以警惕性非常低，从二楼跳下后右转就是执行特殊刺杀的房间，只要不是和敌人撞个满怀，就可以成功潜入基本不会出什么漏子。

刺杀的机会

金库守卫：守卫说白了就是个看大门的角色，直接打死他同样可以将金库大门打开，如果对零发现潜入没什么兴趣的话，可以用烟雾弹或者电击弹正面强攻。

独特的刺杀机会

保安主管：进入银行大厅后，在大厅左边的办公区内可以找到主管，他会自己移动到一间没有守卫的办公室，这中间也只有一名警察守卫，可以很轻松地挟持到他。盘问到特殊刺杀的地点后，主管的任务就完成了，杀死还是弄晕自己决定。最后的刺杀地点必须进入金库内，此时需要通过另外两种方法进入金库。



一个好契约

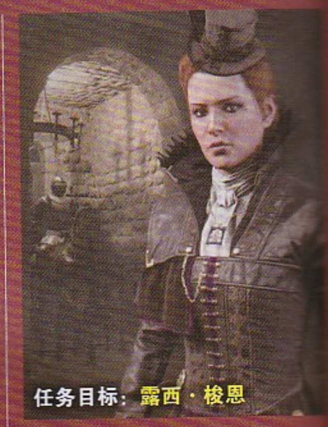
伊薇遇到了名叫贝利的人正在被暴徒帮追杀，引开敌人的注意力后，贝利驾马车逃走，我们需要搞定追着他的暴徒帮，此处可以用手枪或飞刀直接攻击敌人的马匹，快速解决战斗。救下贝利后，他告诉伊薇，由于米尔纳和爱德威两个人都被杀害，伦敦的运输业也陷入了混乱，无奈的姐姐只能继续为弟弟处理这些问题。最后玩家需要帮助贝利从敌人手中窃取一份契约。

同步要求

不要让目标离开工厂：等他将伊薇领到工厂后，玩家要先清理门前的守卫，之后通过鹰眼视觉观察，如果目标有移动的趋势直接在门前守株待兔即可。

麻烦找梭恩

上次在圣保罗教堂被露西偷走钥匙后，伊薇一直在想办法继续寻找圣裹布的下落，一番找寻后他们将目标确定在了伦敦塔。葛林正好也有眼线在塔内，伊薇试图前往汇合。在伊薇解决掉露西的时候，希望独占圣裹布的史塔瑞正在吩咐手下帮他写出与露西终止合作的证明，不过信件还没有完成，露西的死讯已经传来，同时史塔瑞还被告知由露西掌握的钥匙也不翼而飞，愤怒史塔瑞彻底爆发。加上雅各布杀死了两便士，伦敦的经济也面临崩坏，通货膨胀使得国会也紧张起来，派出了使者向史塔瑞施压。但是这名刚愎自用的骑士已经不再接受国会的控制，他要求提高自己的权利等级，将混乱的伦敦带回正轨。


任务目标：露西·梭恩

潜入的机会

伦敦塔卫士首领：取得万能钥匙，拿着钥匙的守卫会在花园中巡逻，玩家只要躲在草丛中将他引来，挟持到守卫后将他带到角落打昏。

协助的机会

巡警：从小楼二层的窗户进入后，击昏守卫救出巡警，区域内部分守卫将不会再攻击玩家。同时玩家还能招募到一些伙伴。但是选择和巡警一起的话，同盟守卫选项就会消失，之后就只能自行通过守卫刺杀目标。如果救下巡警的话，在完成刺杀后他们还会作为后援帮助玩家逃走。

独特的刺杀机会

同盟守卫：这个人就是葛林布下的眼线，玩家和他对话后需要去干掉三名伪装的圣殿骑士。这些圣殿骑士在地图上会以特殊刺杀的标识出现，杀死圣殿骑士是不算在皇家守卫配额内的。三名圣殿骑士中，两名在地面上都非常好解决，花园内的可以在草丛后蹲点，向里面走大街上那个可以使用空中刺杀，只有在建筑物天台上面的因为身边守卫众多，只能在高处使用飞刀解决。圣殿骑士都被干掉后，与盟友汇合，伊薇会假作被抓，之后就可以大摇大摆地来到露西面前实行刺杀了。

同步要求

不杀害超过五名皇家守卫：达成特殊刺杀的话没有难度，另外鹰眼视觉下红色的暴徒帮成员也不算在其中。

序列VII

政治之下一切公平

雅各布在破坏了史塔瑞的金融体系后，又得知了有人要暗杀首相的阴谋，策划者是一个代号为"B先生"的人。这个藏身于暗处的阴谋家有着国会背景，除此之外雅各布对他一无所知，但还是对此展开了行动。而伊薇在杀死露西后，她也没能找到被抢走的钥匙，只能继续追查线索缓慢前进。

操弄政治

雅各布来到施诺普安俱乐部追踪首相本杰明，希望可以找到计划刺杀他的"B 先生"。虽然看到了可疑的人，但贸然现身的雅各布却只抓到了一个替身，正当雅各布希望套出些信息的时候，远处的一名狙击手干掉了替身。不过在刺客面前暴露了行踪，狙击手也没能逃离，抓到她后雅各布从其口中得知了"B 先生"的具体行动计划。



同步要求

不要在俱乐部内杀害任何守卫：第一次从高处进入俱乐部时有可能会惊动到守卫，但是只要读取检查点后，就会恢复匿名状态重新在俱乐部内开始游戏。偷听时可以选择躲在人群中，或者以潜行状态灵活躲避守卫均可。

避开狙击手的所有射击：狙击手的攻击频率很低，开始追击后只要一直贴着建筑物跑她就没有射击的角度，找到适合的地点后再使用绳枪快速上楼，任务中只要不贸然攀爬上楼，就能保证不会轻易中枪。

保镖

雅各布了解了"B 先生"的刺杀行动后，前去警告首相希望他可以避过刺杀。准备出行的首相马车边有不少警察保卫，不过他们都是背对着马车在站岗，所以只要使用绳枪在马车上方构筑一条滑索，滑到马车附近后直接落下就可以进入马车。在雅各布找到首相的同时，"B 先生"的手下也已经到来。救下了首相后。死里逃生的本杰明气急败坏的去查凶手，而首相夫人却对雅各布起了兴趣，邀请他做自己的保镖，一道去伦敦的贫民窟看看。

同步要求

保护马车受损程度低于 50%：敌人一共有三波攻击，第一波是楼上的四个狙击手，用绳枪上楼后打起来并不费力，之后下方小巷中出现第二波，最后是街口出现的三人。基本上只要玩家接近敌人，他们就会转为攻击雅各布，马车就不会受到损伤，所以真正有威胁的只有第一波的四个枪手。

在一分钟内劫回马车：敌人驾车离开后，会经过一段连续的弯道。在这里选择跳车比较容易出现失误，建议在弯道保持距离即可，到了大路再跳车时间也非常充裕。

护送迪斯雷利夫人



雅各布如约找到首相夫人后，她告知我们附近有不少狗仔队在跟着，雅各布只能先去解决这些小麻烦。另外，出门时首相夫人还特意带上了自己的爱犬——戴斯蒙。来到恶魔街后，雅各布邀请首相夫人品尝了酒馆的啤酒。这时一个流氓不由分说的抢走了被放在包里的戴斯蒙，追回狗狗后，雅各布才想起自己竟然把首相夫人丢在了恶魔街这种危险的地方。虽然落单的首相夫人确实遭遇了流氓，不过因为首相夫人绝佳口才，她和这几个流氓倒也相谈甚欢。在离开时，之前偷狗的流氓会叫人来找茬，可以选择战斗或者直接驾车离开。完成首相夫人的请求后，她会将"B 先生"的信息告诉雅各布。虽然首相夫人也并不喜欢这个人，不过她还是恳请雅各布不要做得太过张扬，以免影响政府的形象。

同步要求

使用盟友引开记者：从小巷出来后，可以在街对面看到一个小女孩，上前和她对话就可以引开记者。但是小女孩只能引开记者很短的时间，如果行动慢的话就又会被记者包围，此时就只能自己引开记者了。

不要被贫民窟的恶棍发现：来到恶魔街后，戴斯蒙会不时发出响声惊动到街上的敌人，所以前进的过程中，只能由雅各布先去解决掉敌人才能继续深入。

弹劾运动

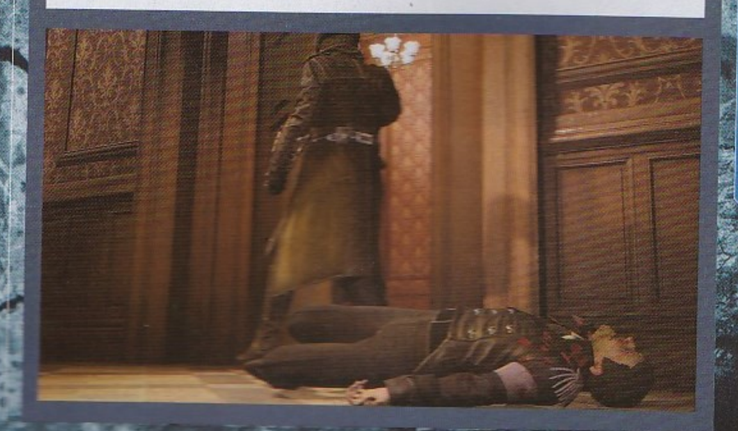
从首相夫人那里确认了"B 先生"就是卡迪根勋爵后，雅各布只身前往国会展开刺杀。进入看似守卫森严的国会，在雅各布而言则如在街边闲逛一样，解决掉卡迪根后，他果然如首相夫人所说，是一个满嘴跑火车的自大狂，就连临死前也不忘吹嘘自己所谓的传奇经历。

任务目标：卡迪根勋爵

同步要求

不要杀害任何警员：警员只计算蓝色标识的人，红色的暴徒帮众和圣殿骑士不计算在内，杀害腐败的警员也会导致同步失败。

千万别被目标发现：通过暗语进入特殊刺杀剧情即可达成，如果是使用开锁技能进入的话则同步失败。



独特的刺杀机会

部长：在进入国会前，从部长处获得进门的口令后，就可以展开了特殊刺杀了。

潜入的机会

腐败的警员：抓到警员可以挟持着他进入建筑内部，但因为派别不同，挟持警员时暴徒帮的敌人依旧会攻击玩家，所以警员的价值在进门后也就宣告殆尽。同时除了挟持警员进入国会外，还有很多其他的入口可以进入建筑内部。

刺杀的机会

政客：与政客对话后他会为雅各布带路直奔目标，在卡迪根勋爵所在房间门前，就需要使用之前探听到的口令。如果之前没有获得口令的话，使用开锁技能同样也可以进入房间。

组织崩解的银行

因为雅各布刺杀两便士时造成了银行守卫系统的瘫痪，金库中的钞票印版丢失，大量假币流入市场，伦敦的经济陷入了崩溃的边缘，人心惶惶的市民开始爆发骚乱。姐姐伊薇只好再次出面替弟弟来收拾这个烂摊子。玩家首先要跟随假钞商来到他的根据地找到印版，之后再回到银行将其归还以稳定英国的经济。

同步要求

烧毁假钞：在任务区域内开启鹰眼即可看到假钞的位置，放置假钞的小楼两边窗户都可以进入，随后在正对窗子的房间看到桌子上的假钞烧毁即可。

让市民进入银行：来到银行后门前有一个看门的守卫，上去挟持他后就可以完成同步。之后带着门卫进入银行内，可以骗过守卫直接到达银行深处，归还印钞版后离开即可。

计划改变

葛林收到了关于圣裹布的新消息，但是这个线索却被史塔瑞的人抢先夺走，于是伊薇和葛林一同寻回被暴徒帮抢走的平面图。在据点进行搜查后，发现平面图并不在这里，抓到一名圣殿骑士审问后得知新的地点，但是葛林却被抓走，从克拉拉手下的小孩口中得知了抓走葛林的人的线索，伊薇赶去救援。



同步要求

利用葛林引开敌人的注意力两次：来到暴徒帮的据点和葛林对话后，他会主动提出可以帮助玩家引开守卫，此时只要锁定敌人按下R3键葛林就会配合行动，不过这个帮助的形式远大于意义，真正的潜入还需要玩家自己进行。

使用绳索杀死两名守卫：挂绳的位置在下水道内，下水道共有两个入口，要从主动的入口进入。当玩家找到葛林时，房间内有三个敌人、一个接锁，耐心等待一下，当大光头说出要弄醒葛林的时候，另外两个人会走到绳索下面，最后逃脱时葛林的血支比较脆，有道具的话尽量多使用。

序列Ⅷ 自由的喜悦

同床异梦

雅各布应罗斯的邀请来到阿罕布拉音乐厅，在建筑物前向左走进入小巷就会看到一个守卫，和他交谈后进入剧院后门的入口。见到罗斯后，这个原本与史塔瑞同气连枝的古怪之人，竟然邀请雅各布和他一起扳倒史塔瑞。交待了计划后，从罗斯的话语中得知他也是个追求自由的人。随后他会告诉雅各布暴徒帮在车站有一批火药，雅各布的任务就是将这些火药引燃。引爆所有炸药后，雅各布挟持车长乘火车离开。

同步要求

使用移动中的火车：跟随罗斯来到屋顶后，他会提示雅各布利用正在靠站的火车来潜入车站，之后跳上火车就可以达成同步。

以点燃的方式摧毁所有炸药：炸药一共有五处，进入车站后游戏会给出对应位置，找到并引爆即可。

三重盗窃



雅各布再次找到罗斯一同行动，这次两人的目标是解决史塔瑞的手下来削弱他的力量。到达第一个目标区域后，和两个小孩子对话得知她藏在下水道里面。第二个目标位于一座公园内，周围有许多马车巡逻，进入公园时可以直接翻越围栏进入，稍等一下目标就会走去公园内表演的小乐队处，这附近有很多平民可以作为掩护，挟持到目标后直接从乐队后面的出口离开公园来到大路，只要靠近路边走，马车上的敌人就不会引起注意。第三个目标躲在警局里面，虽然他那一层可以直接从窗户进入，但是直接挟持的话下楼的过程中很容易暴露，所以可以选择从二楼进入先将警局内的敌人全部击昏。逃离时有两种选择，如果之前清理警局时将一楼门前的警察也解决掉就可以从正门离开，如果没有的话则要从后门向右离开巷子，之后从大路绕路回到罗斯处。

同步要求

在目标所在地中不可杀害任何人：不杀害任何人非常容易达成，见到敌人就把他们击昏，被发现了使用绳枪一走了之就可以了。

在挟持时不让任何目标逃跑：在挟持到目标后逃离时如果被发现就会前功尽弃，所以之前有机会的话不妨清理掉一些敌人让撤退变得容易些。

乐趣与游戏

瓦解了史塔瑞的人才储备后，雅各布和罗斯又将目标锁定在了史塔瑞的军火工厂上。根据罗斯的计划将炸药埋在工厂周围后，罗斯暴露出了残暴的本性，不顾工厂内童工的安危引爆了炸药。赶往火场救出儿童后，雅各布对罗斯的所作所为非常失望，停止了与罗斯的合作。

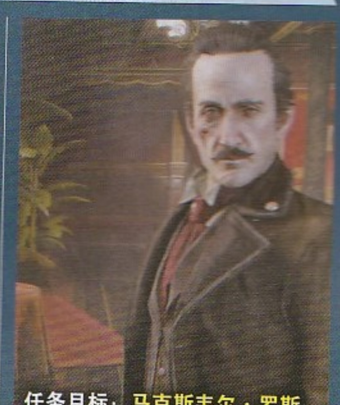
同步要求

在安装爆裂物时不杀害任何人：工厂的周围一共需要安装四个炸药点，将区域内屋顶的三个狙击手击昏后，可以无视杂兵直接落下安装炸药，每安装完成一处后，杂兵正好集中在一起，这时再次使用绳枪快速移动到工厂另外一边继续安装，很快就能在不杀人的前提下完成任务。

两分钟内救出所有儿童：救出儿童时会有敌人出现阻挠，其实可以无视杂兵直接跑出来，但是如果他们挡在门前雅各布就出不去了，所以还是优先解决掉。

最终幕

了解了罗斯真正的危险后，雅各布决定将他干掉，而行事乖张的罗斯也没有坐以待毙，反而专门布下了圈套邀请雅各布自投罗网。成功潜入剧院后，罗斯拿现场观众作威胁，投鼠忌器的雅各布只能悄然行事，正当剧院内的敌人被雅各布解决殆尽时，罗斯命人防火点燃了整个剧院。刺杀完成后，临死前的罗斯激烈地表达了自己对雅各布的“欣赏”。眼看着弗莱两姐弟一步步将自己的势力瓦解，手下们也纷纷被干掉，史塔瑞终于决定亲自行动来终结双方之间的恩怨，同时让伦敦再次回到自己的控制之中。


任务目标：马克斯韦尔·罗斯

同步要求

不可使用远程武器杀死诱饵：由于罗斯本人忙于在舞台上表演，玩家在观众席上即使闹翻天也不会影响任务，只要不开枪其他一切自行发挥即可。

在九十秒内逃离阿罕布拉音乐厅：因为大火的缘故剧院内之前很多道路已经坍塌，此时要跳下舞台直走，利用绳枪升上观众席三楼后，再下到二楼就可以向外逃离剧院。

潜入的机会

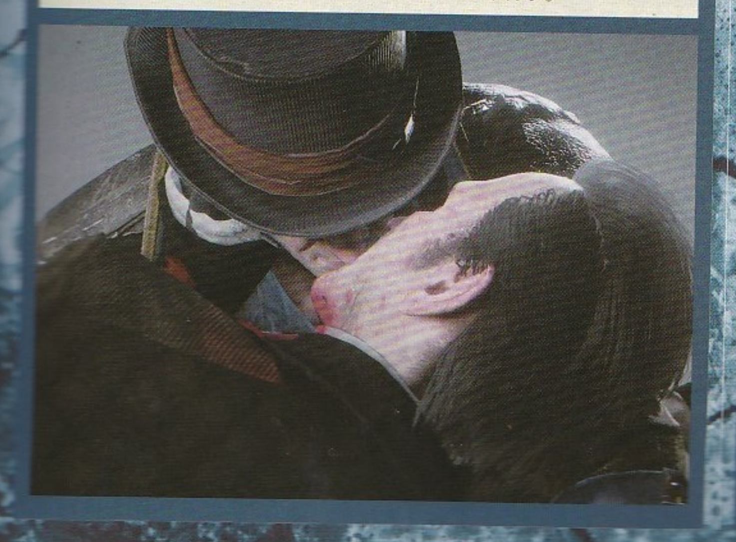
招待员：击昏外围的守卫，并在其身上搜刮到面具后，就可以跟随招待员从大门进入。

协助的机会

女服务生：进入剧院内后，来到招待员身边和她对话，雅各布会趁机在酒水中下毒，之后只要跟着服务员就能解决这一层的替身目标。

独特的刺杀机会

机械师：机械师为绑在位于舞台左边的木屋内，玩家可以从舞台右边的小门潜行进入，之后需要有二级开锁才能进入房间内，释放机械师后就可以爬上舞台上的升降梯进行特殊刺杀。



序列Ⅸ
愿意和我跳支舞吗?

与史塔瑞的整装待发不同，因为长时间的意见不合，俩姐弟产生了嫌隙，雅各布自认为在伦敦做出了很多成就，而自己的姐姐则借着寻找伊甸碎片的名义和葛林发展感情。但是他却完全不知道其实自己很多冒失的举动导致的恶略后果都是由伊薇替他弥补的。性格冲动的两人眼看都没有要和解的意思，为了避免闹僵，葛林只好请求他们以大局为重。因为在得知了圣裹布的所在后，圣殿骑士已经展开了行动，此时姐弟俩必须要团结起来才能与之抗衡，虽然暂时摒弃了矛盾，可是看上去两人之间的关系似乎已成决绝。

双重麻烦

统一了意见后，他们找到了本杰明首相来询问如何获得舞会的邀请卡混进国会。剧情结束后，玩家会看到雅各布说自己的姐姐是个爱操心的唠叨鬼这个细节，从语气中可以感觉到刚才两人的争吵其实并没有真正影响到感情。根据首相的情报，姐弟俩来到了格莱斯顿的宅邸，雅各布通过询问路边的孩子得知了格莱斯顿夫妇的去向。格莱斯顿先生的邀请卡放在自己演讲台的后面帐篷的桌子上，此处虽然警察数量不少，但是平民也很多，帐篷附近的守卫很松散，从帐篷后面的楼上跳下后就可以轻松窃取。格莱斯顿夫人的邀请卡更加容易获得，来到车站后会发现夫人独自坐在长椅上，此时走到长椅旁边即可进行窃取，中间几乎不会有警察干扰。拿到两张邀请卡后，还需要将格莱斯顿的马车一并开走。

同步要求

不要杀害任何警员：打到最后一个章节，不杀人这个挑战已经驾轻就熟，过得去就悄悄潜入，过不去就打昏了事，没有难度。

不可损害格莱斯顿的马车：这里说的不可损害，基本是不允许任何刮蹭的，从车站到公园大概不到 400 米的距离，一步一个踏印慢慢的谨慎前进吧。

迷人装扮

拿到了邀请卡后，雅各布要为舞会的大决战作最后准备，他找到了艾柏林希望可以弄一批武器进去，但是因为白金汉宫只有皇家卫士才能携带武器，艾柏林需要一套伪装的道具，这个任务自然落在了雅各布头上。



同步要求

不可杀害任何人：依照下文方法进行任务即可完成同步，过程中几乎不会与警察碰面。

将人藏匿在马车中：推荐在建筑物侧面过道中下手，首先这里几乎是巡逻的盲区，只有一个警察会从此处经过，将他打昏后，吸引皇家卫士前来，然后挟持到卫士后，直接从左手边的大门外出。虽然这里有两名警察，但是如果这时玩家已经有了恐吓技能，就可以保证挟持时人质不进行反抗，如此一来就可以顺着门边直接外出。从管制区出来后，随便找个小巷将卫士打昏，再弄辆马车即可完成。

氏族政治

在雅各布为大闹舞会做准备的同时，伊薇再次找到辛格王子打探白金汉宫的平面图。辛格这时要求伊薇找一辆皇家马车带他去找几名政客会面，委托结束后，辛格也将平面图的地址告知了伊薇。与弟弟的抱怨相同，此时伊薇表现出的生气，也完全是一种姐姐的无奈。



同步要求

在不进入庭院的情况下窃取马车：找到停在院子里马车后，不多久就会出现史塔瑞的帮众来捣乱，马匹受惊后就会自行离开院子。但是这个时间比较不确定，如果不想等太久的话，可以朝无人驾驶的马车投掷烟雾弹，马匹同样会因为受惊跑出院子。

不让皇家马车的状况低于50%：因为上文所述的缘故，获得马车后马车耐久已经有所损失，如果耐久损失较多的话推荐直接读取检查点重置马车耐久。之后帮助王子送人时，第二次从公园出来后会在路口遇到两辆疾驰而过的马车，如果撞在一起会对马车造成毁灭性打击。

回忆的夜晚

准备妥当后，姐弟俩和乔装后的艾柏林一同来到了女王的舞会，与史塔瑞展开最后的较量，武器则由乔装好的艾柏林想办法带入。在进入白金汉宫时，丢失了邀请卡的格莱斯顿夫妇正在门外和门卫理论。进入宫殿后二人开始分头行动，伊薇先按照辛格告诉她的位置寻找伊甸碎片。找到线索后，伊薇却被首相夫人拦住并将她引荐给了女王，虽然是偷来的请柬才进入了舞会，但是女王对伊薇倒也没有不好印象，反倒招呼伊薇要玩得尽兴。辞别了女王，伊薇正要继续开始寻找却遇到了史塔瑞，而此时的白金汉宫也已经被史塔瑞的手下所控制。


任务目标：克劳福德·史塔瑞



同步要求

伊薇使用钥匙进入白色会客厅：想要到达二楼的房间是必须挟持着守卫才能进入的，但是两个带着钥匙的守卫巡逻线路上附近绑架可能会被发现，所以推荐只从他们身上取得钥匙，之后再挟持墙边的守卫进入。

雅各布释放所有被俘的皇家警卫团：这里的守卫战斗力依旧不高，需要解救的警卫团只有两波，记得将他们释放后可以进行招募协同作战。

换到雅各布一边，他来到了屋顶与艾柏林汇合拿回了武器，同时一直在房顶守候的艾柏林告知雅各布大部分守卫们已经被史塔瑞的手下替换，此时的白金汉宫已经落入了史塔瑞的控制。任务中要求杀死的狙击手等级都非常低，推荐直接无双解决，反而更节省时间。雅各布解决了史塔瑞的手下后向姐姐发出信号，是伊薇却因为路人的干扰被史瑞逃走。因为穿着不便，伊薇诉了雅各布伊甸碎片的位置让弟先去追上史塔瑞。进入宝藏穴后，雅各布原本以为可以轻收拾掉史塔瑞，没成想穿上了“甲”的史塔瑞已经获得了圣物力量，雅各布陷入了巨大的危机



换回伊薇后，需要在倒计时要求的时间内赶回雅各布身边，这个时间非常充足，在潜行状态下的伊薇进入林子后基本不会被敌人发现，可以直接跳下宝藏洞穴。此时由于圣物正在发动力量，想要接近史塔瑞的话必须绕过圣物不停发出的能量壁垒。来到弟弟身边后，圣裹布的力量将雅各布震飞，伊薇需要独自面对史塔瑞的BOSS战，史塔瑞的打法和之前的BOSS别无二致，在受到一定伤害后就会出现BOSS的连续强制攻击，此时连续反击四次即可将此状态终结。在圣物的加持下史塔瑞的伤害比较高，之前没有给姐姐点战斗技能的话，难免打起来可能会束手束脚。同时圣裹布带给了史塔瑞不死的躯体，所以他的血量也非常惊人。这场最终BOSS战最终变成了姐弟俩与史塔瑞旷日持久的车轮消耗战，BOSS战分为好几个阶段，由姐弟俩轮番与史瑞交手，由于一对一处于下所以一会是姐姐要救弟弟，又变成了弟弟拯救姐姐，最出现了姐夫救老婆和小舅子段（葛林救了姐弟俩）。最姐弟俩的死缠烂打下，史塔个不小心被脱去了“马甲”去圣裹布的力量后史塔瑞被了马蜂窝。

获得了最后的胜利后，姐摒弃前嫌继续为追求的自由圣裹布也被两人继续封存在宝库。出来之后三人见到了艾柏林已经告知了女王事情龙去脉。居功至伟的三人被授予了英国最高等级的嘉德



伙伴行动

伙伴行动因为没有对应的任务剧情，且大部分任务内容的同步条件都为重复内容，这里集中为大家介绍下相关的同步要点，就不再单个说明。

亨利·葛林

◆帮派据点

●同步要求：杀死首领而不被发现

首领通常都难以直接接近，他的身边总是散布着许多杂兵，如果正常潜入的话，任务都会比较麻烦，此时推荐玩家从高处锁定目标，使用道具直接干掉首领，之后即使被发现也不会对同步产生影响。另外如果有时距离太远无法用道具瞄准，可以利用绳枪的钩锁进行空中刺杀，落地后被发现不影响同步。

●同步要求：释放被捕的帮众

释放帮众的同步是帮派据点内最为恶心的要求，如果过早释放帮众，他们有时会主动与敌人进行战斗，导致另外一波帮众被提前处决，推荐玩家将所有敌人解决殆尽后，再进行同步要求。

●同步要求：烧毁暴徒帮的抢劫计划

计划书位于警戒区域的建筑物内，玩家可以通过开启鹰眼视觉来寻找，被找到后计划书会以白色桌子的形状高亮标记在地图中。另外玩家一定要注意，如果达成了任务目标，而没有找到烧毁计划书的话，会算作同步要求失败。

●同步要求：千万别让尖兵呼叫援军

玩家开启鹰眼视觉后，尖兵敌人头上会以眼睛的图标做出提示，在任务要优先解决。另外尖兵有自己的警戒区域设定，超出区域外即使玩家被其他敌人发现，也不会造成尖兵呼救。同时尖兵开始呼叫救援时，在一定的时间内如果玩家将之击杀，同样不会影响任务同步。

◆帮派战争

●同步要求：无

当玩家完成一个区域内的所有伙伴行动后，就会触发该区域的帮派战争，玩家需要战胜区域内的首领才能解放当前区域。在玩家完成伙伴行动的过程中，区域首领会对玩家主动发起一次袭击，此时区域首领的能力值大致与一个高级圣殿骑士相当，并且可以通过刺杀手段解决。如果在首领出击时将其成功解决掉，解放区域进行的帮派战争将会变为纯杂兵战，可以降低不少难度。而如果玩家没有把握到机会的话，帮派战争则需要与首领进行正面战斗，首领战与主线流程中的BOSS战相似，玩家需要留意反击首领的连续攻击。

◆圣殿骑士猎杀

●同步要求：各种花式刺杀

猎杀任务是游戏中最为多样的支线任务，挑战同步要求的话，每一关都可以当做一个完整的暗杀关卡来进行，其内容可以说几乎与当年《刺客信条》初代的主线相当。由于此类任务的同步要求纷繁多样，这里不做详细介绍。但是需要提醒各位读者，在进行此类任务时要记得猎杀过程中，游戏并没有设定全程不被发现这种限制，所以进行刺杀时多考虑些一步到位的速杀手段，将会比将敌人一个个解决后再潜入来的有趣。

弗雷德里克·艾柏林

◆赏金狩猎

●同步要求：活捉目标

艾柏林的赏金任务只要保证目标角色不死即可达成，较快的打法有两种：一种是明目张胆地进入区域内，之后发现玩家的目标会仓皇地逃离警戒区域，此时只要一路尾随目标，当他跑到马车附近后，将其挟持即可快速丢进马车；另外一种方法同样是明目张胆地进入区域内，快速找到目标后直接挟持，在敌人将你包围起来前打昏目标，随后解决掉区域内所有敌人，就可以大摇大摆地押送目标。

克拉拉·欧迪亚

◆解放儿童

●同步要求：不可触发警报

克拉拉所有的伙伴行动都共用这一个同步条件，不触发警报的要求非常宽松。游戏中如果玩家在警戒区域内完全暴露，就会出现头顶显示铃铛的敌人，他会摇响距离最近的警铃呼叫支援，而在这名敌人没有触发警铃前，不管区域内闹得多凶都不会同步失败。比较简单的打法是玩家在进入前，先使用鹰眼视觉找到区域内警铃的位置，进入后直接将警铃破坏，随后即使一路无双也可保轻松同步。

伦敦故事

查尔斯·狄更斯

◆弹簧腿杰克

●同步要求：使用炸药杀死教徒

找到狄更斯后，他告知两姐弟自己组织了名为“幽灵社”的组织来调查发生在伦敦的一些灵异事件，觉得有趣的姐弟俩痛快的答应了帮助狄更斯一同展开调查。他们的第一个案子就是臭名昭著的罪犯“弹簧腿杰克”。根据游戏提示，玩家会在第二名受害者处遇到杰克，在同等级情况下，杰克的战斗力极高，打斗时记得多使用处决技能打出高伤害。受到一定伤害后杰克会使用烟雾弹逃走，之后开启鹰眼视觉跟随足迹会来到他的藏身处。在藏身处房顶和二楼屋子内都可以找到炸药，炸药可以直接用手枪引爆，这两个炸药点附近也正好有杂兵。达成同步后从据点右侧的通道进入地下，打死几个杂兵后再次遇到杰克。注意此时杰克的烟雾弹会造成玩家硬直，需要注意使用反击，输出时则可以多多使用道具连击打出伤害。

◆地狱钟声

●同步要求：与窃贼搭上同一辆马车
在不被发现的情况下尾随窃贼

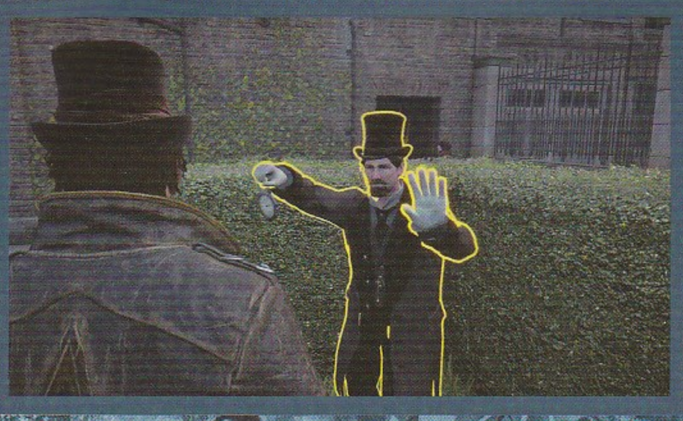
玩家在狄更斯处得知伦敦出现了连环盗窃案，同时每一名嫌犯都称自己是受到了恶魔的蛊惑。于是弗莱姐弟展开了对此案件的调查。任务首先要根据系统的提示与不同NPC对话，之后找到窃贼并开始跟踪。当窃贼通过广场来到马车前，他会四下张望一番，此时注意不要跟得太紧避免被发现。当窃贼进入马车后，只要爬

上马车顶即可达成同步条件一。马车到达公园门前后窃贼会下车，此时要利用马车作为视线遮挡避免被发现，最后跟踪窃贼玩家会找到来自意大利的催眠大师——"艾吉奥"。由于一时大意，虽然找到了催眠师，但是姐弟两也同样中招，被催眠后也成为了窃贼。

◆回忆

●同步要求：无

被狄更斯从监狱保释出来后，根据回忆想起了被催眠的经过，此时在游戏中需要重现当时盗窃的情节，目标共有三个，注意盗窃时不要被警察发现即可。回想起一切后，姐弟俩再次来到"艾吉奥"的藏身处将他缉拿归案。抓捕过程中要注意一旦被目标发现，他就会使用催眠术令玩家离开管制区域，所以只能通过潜行完美挟持才能过关。



◆伯克莱广场50号

●同步要求：无

这次玩家要与狄更斯一同去调查号称伦敦最凶恶鬼屋的伯克莱广场50号。到达房间后根据鹰眼视觉调查线索，随后房间内出现三个小孩。在追捕中三名小孩会在路口分头行动，此处建议提前从左边斜穿马路，就能迅速抓到小孩。从小孩口中得知鬼屋的内情后，回到房间内解决密室中的杀人犯即可。

◆未能寄达的邮件

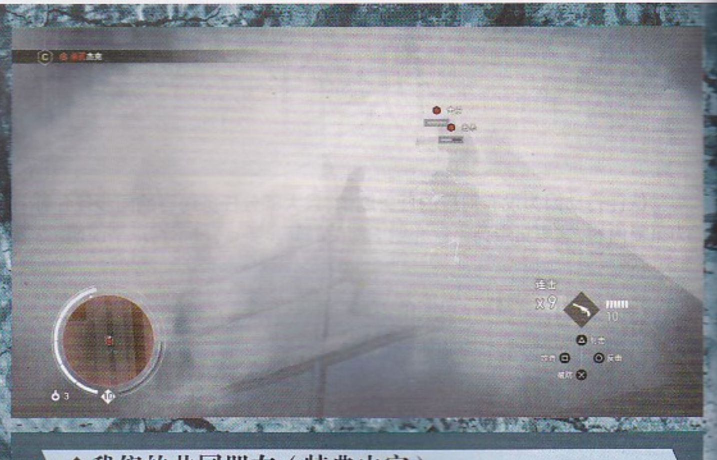
●同步要求：两分钟内劫持到马车

与狄更斯一同来到一处犯罪现场调查，雅各布在一张草席上打起盹来，睡醒后雅各布在现场发现了一封信件，上面竟赫然写这对他表达爱意的情话，正当雅各布疑惑不解时，道路上传来了一阵求救声。马车出现后，游戏会设定玩家与马车产生一段距离，之后的追逐必须保证速度。接近马车准备截获时，依旧要注意尽量在直路进行避免失误。在返程的途中，经过大桥时后方会出现追兵。如果觉得战斗困难的话，注意离开大桥向左走就会进入滑铁卢车站，车站附近有小路可以直接甩开追兵。当雅各布带着被绑架的姑娘来到安全地点后，马车内的姑娘却以不见了踪影，不可思议的雅各布用力地眨了眨眼，可再次睁开眼睛时，他却仍然躺在犯罪现场的那张草席上，刚才的一切似乎都从未发生过。

◆伦敦的恐惧

●同步要求：不要碰到地面

慌慌张张跑来的狄更斯告诉姐弟俩"弹簧腿杰克"又卷土重来，找到杰克的踪迹后，姐弟俩开始对其展开抓捕。要求不要碰到地面的同步挑战不难，注意有时杰克会向玩家开枪，当出现躲避子弹的提示时，一定要小心别被子弹打中从高处跌落。最后的战斗中杰克会在使用烟雾弹的同时召唤分身，此时不要贪功注意反击即可。



◆我们的共同朋友（特典内容）

●同步要求：无

达尔文和狄更斯共同的好友汉默先生来到了伦敦，为了保证这位家财万贯的朋友不在伦敦受到伤害，他们请到了姐弟俩帮忙。在车站接到汉默后，会遭遇暴徒帮的袭击，解决敌人后，汉默会要求玩家将一名敌人的尸体仍进河里，之后他会用假身分与自己素未谋面的未婚妻相见，以确定对方是否是适合交往的对象。

◆狡诈计划（特典内容）

●同步要求：无

经过一段时间地交往后，汉默已经坠入了爱河，他希望姐弟俩帮助他上演一出英雄救美的好戏，因为在任务的最终阶段要配合汉默被他打倒，所以提前换上防御力较低的装备可以加快被打败的速度。与汉默商量好计策后，玩家要来到滑铁卢车站绑走目标，这个场景在主线序列中玩家曾来过多次，道路应该已经烂熟于心，将目标带出不在话下。之后和她一同来到与汉默约好的地点，汉默就会主线与玩家发生战斗。注意在战斗中，如果玩家长时间不对汉默发动攻击，就会引起女子的怀疑，所以也要适当加一些演技在里面。



查尔斯·达尔文

◆柏林样品

●同步要求：保持不被发现

达尔文后告知姐弟俩他的安全正在遭受威胁，身为朋友姐弟俩当然会替他出头。任务中玩家要在火车站抓到施瓦茨并将他带走，同步要求玩家不被发现，进入车站后，我们先使用绳枪来到车站高处的横梁上，此时目标会走向车站二层，此层共有三名巡逻的敌人，除去墙边的一个外，剩余两个会不停移动。此时玩家可以从空中进行刺杀，剩余墙边的一人用飞刀解决。搞定守卫后，目标正好爬上楼梯，混在人群中即可轻松将其挟持。随后选

择从车站另外一侧押送施瓦茨博士，这一条路上的杂兵比较容易躲避，来到目标地点后，施瓦茨会挣脱玩家的挟持，解决杂兵后追上他解决即可完成任务。杀死目标后，才知道原来他只是替身，真正的施瓦茨根本没有来到伦敦。

◆恶毒的神秘事件

●同步要求：在花粉弥漫之中开枪杀死圣殿骑士
利用花朵的效果毁掉追捕的马车

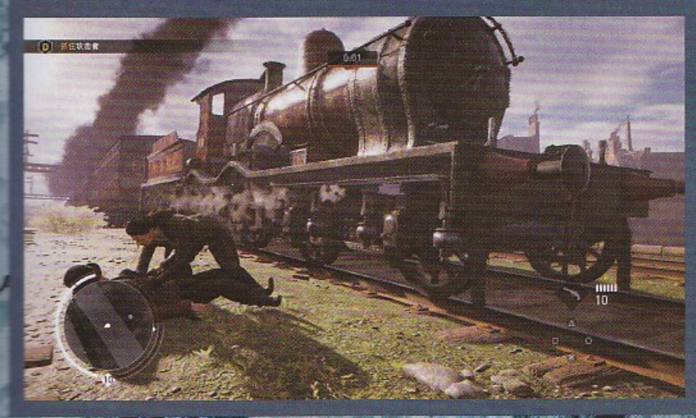


此次我们需要帮助达尔文调查詹姆士公园中出现的有毒气体，发出毒气的目标共有三个，离玩家最远的目标附近我们可以看到一个圣殿骑士。注意同步的要求是在花粉之中解决目标，所以玩家也必须进入有毒区域才能达成同步条件。解决完所有有毒的目标后，公园门前会发现一辆同样散发毒气的马车，将其截获后，玩家要跟随达尔文渡过泰晤士河将其销毁。在大桥上玩家会遇到追兵，此时只要让马车上的毒气停留在敌人身上几秒钟就可以将他们解决，同时完成同步。另外销毁马车的地点就在桥下左边的工厂内，玩家甩开追兵时可以尽量在附近周旋，节省之后返程的时间。

◆诽谤

●同步要求：无

达尔文的学术在报纸上遭到了他人的诋毁，于是我们要替他找到相关的线索。来到街口就会看到有暴徒帮的人在攻击报童，玩家需要追上他获取线索。此任务中玩家必须一直追到铁轨上才能抓到目标，之前即使已经贴近了目标也无法抓取。另外在追逐中会有许多固定出现的障碍阻挡玩家，如果此时与目标距离过近，这些固定事件有很大几率会造成目标死亡，导致任务失败。



◆冷酷的讽刺画

●同步要求：一次破坏所有的印刷机

伦敦内通过各种渠道对达尔文的讽刺更加变本加厉，玩家需要帮他找到这些海报并销毁。地图上的目标点只会显示海报大概的区域，到达区域内后可以使用鹰眼视觉定位海报的详细位置。撕毁所有海报后，最后一张是贴在马车上面的，挟持马车后即可撕下。之后我们会看到张贴海报的人，跟踪一段后进入下水道内的印刷据点，同步要求一次性解决所有印刷机，因为炸药的数量充足，只要注意出口处两台较远的印刷机即可轻松完成。

◆生存竞争

●同步要求：在不被发现的情况下挟持警员。

从南丁格尔护士处我们得知，达尔文被警察抓了起来。任务中玩家首先要在公园中将目标警员挟持出来，此目标位于公园的西侧，玩家锁定他后，可以在公园无人的角落等待，只要确保挟持时不被发现，就可以直接带着警员从公园内的大路来到北面出口，中间警察所站的位置是无法发现玩家的。随后从警察的口中得知达尔文的位置后，可以从二楼窗户直接进入建筑内，二楼内光线十分昏暗可以轻松将守卫刺杀，三楼的守卫则完全背对楼梯更加容易解决，最后只要等待南丁格尔将达尔文治愈，将其背离建筑即可完成任务。

◆达尔文的兰花（特典内容）

●同步要求：比恶棍先抵达码头
驾马车回去找达尔文

夺回兰花的任务中，恶棍是驾着马车前往码头的，虽然看上去比玩家快很多，但因为需要绕路，所以玩家只要使用绳枪跨过大桥就会比敌人达到的速度快得多。解决码头的战斗后，在船头找到兰花，然后随便劫一辆马车回去找达尔文即可。

卡尔·马克思

◆猫捉老鼠

●同步要求：用挂桶杀死两名间谍
在酒吧外制造帮派争斗以吸引间谍注意

马克思为了方便与组织的人接头，需要姐弟俩为他解决一些间谍。第一次刺杀间谍时，区域内有两名间谍会经过挂桶，其中一名一直站在桶下，另外一名则只有在巡逻时会经过挂桶，玩家要注意时机尽快达成。第二次刺杀间谍时，需要在门外招募小弟制造混乱，因为本任务的等级很低，小弟们也有几率可以直接将间谍解决。任务最后，马克思看到组织中有人出卖了自己，请求姐弟俩将叛徒带来身边。叛徒会和几名警官走一段路，懒得等的话三个二级警察解决起来也不麻烦，此时叛徒也不会主动逃跑。将叛徒带到马克思身边后，基于人道主义精神，马克思还是选择让他自行离开。

◆烟硝尘上

●同步要求：从空中刺杀一名守卫

帮助马克思搜集工厂的一些信息，玩家需要来到一处工厂点燃棉花，起火后找到消防车并以此为借口诱骗工头找到账本，再进行偷窃。由于涉及到了无产阶级与资本主义的斗争，这是游戏中首次鼓励玩家杀死蓝色的守卫敌人，工厂中的几个守卫中，二楼工头办公室处的守卫最容易达成同步条件。玩家可以在取得办公室宝箱的同时，将守卫吸引到门前再从高空刺杀。

◆无政府主义者介入

●同步要求：造成一辆正在追逐的马车翻覆

不断受到欺压的工人终于忍无可忍，一位极端主义者偷取了一车爆炸品准备袭击资本家。为了避免其犯下大错，姐弟俩要找到他并将爆炸品处理掉。因为工人是任务中的重要NPC，玩家无法使用普通的抢车方式上车，只能爬上马车后再根据按键提示将之挟持。同步条件要求的解决马车，可以使用枪械或飞刀等道具实现，一旦见到敌人，要果断出手避免马车发生爆炸，最后马车到达目的地后，爆炸物会被圣殿骑士劫走，解决杂兵并成功保护工人后任务完成。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

◆爆炸性的结局

●同步要求：用硝化甘油杀死五名圣殿骑士

姐弟俩此次要出面销毁被圣殿骑士夺走的硝化甘油，潜入马车的要求可以无视，直接截获马车也可以到达目的地。同步要求使用硝化甘油解决五名圣殿骑士，由于圣殿骑士的血量较厚，如果不是紧邻爆炸物的话并不会被直接炸死。且一旦硝化甘油使用数量达到五次，即视为完成任务，同步要求就会失败。如果希望提高任务速度，推荐直接吸引一波敌人来到爆炸物前肉搏，将他们打到残血后使用绳枪离开并在高处引爆硝化甘油，可以一次达成条件。

◆公众舆论

●同步要求：隐藏一具尸体
不要杀死任何一名警察

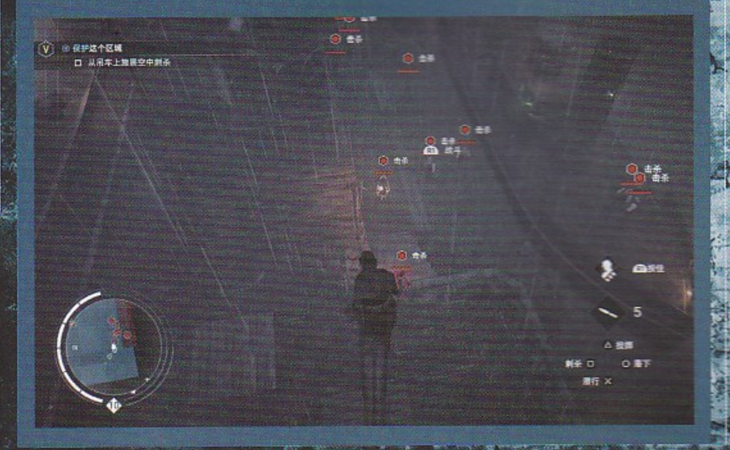
为了进一步扩大组织的影响力，马克思决定展开公众演说，因为担心会被人刺杀，他再次邀请弗莱姐弟前来帮忙。同步要求一中，正对演讲台右边有一名落单的敌人，可以挟持他来到右边的小巷，杀死后扔进草堆达成。剩余的三人建议都带到演讲台后面的小巷，这样可以避过大部分警察的注意。另外在挟持正对台下的敌人时，有很大几率引起警察注意，此时不要惊慌只要快步离开，就不会被警察发现。

维多利亚女王

◆炸药船

●同步要求：从吊车上施展空中刺杀

虽然扳倒了史塔瑞，但是圣殿骑士的势力依旧企图重新夺回伦敦的控制权，姐弟俩从女王那里得到情报后，协助她的手下弗烈明一同解决这些余党，按照同步要求爬上吊车等待机会刺杀即可。随后需要面对大量的敌人，可以在楼梯等狭窄地形下使用烟雾弹速杀敌人。



◆行动：火车头

●同步要求：无

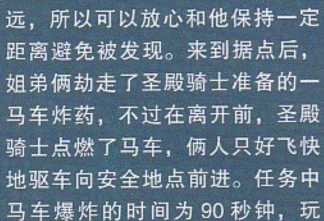
虽然抓到了圣殿骑士，但是弗烈明却没有从他口中套出任何一点消息，此时只能由姐弟俩亲自出马。来到监狱对圣殿骑士进行了一轮毒打之后，顺利得知了他们下一步的计划。原来圣殿骑士运来的炸药是为了袭击火车，登上携带炸药的火车后，姐弟俩发现位于车头的炸药所在铁门里面，此时只能选择将车头与车厢分离，以确保平民的安全。玩家登上火车后，由于时间紧迫，需要尽量避免与列车上的杂兵发生战斗节省下任务时间。

◆行动：为命而驶

●同步要求：在80秒内到达安全地点



由于看管不利，之前抓到的圣殿骑士从监狱中逃脱，此时我们需要跟踪他找到圣殿骑士的据点。注意圣殿骑士的行进路线比较机警，会不时兜些圈子，不过因为目标地点距离不远，所以可以放心和他保持一定距离避免被发现。来到据点后，姐弟俩劫走了圣殿骑士准备的一马车炸药，不过在离开前，圣殿骑士点燃了马车，俩人只好飞快地驱车向安全地点前进。任务中马车爆炸的时间为 90 秒钟，玩家 80 秒内到达的同步不算难，不过抵达安全地点后一定要及时下车，因为马车的爆炸半径较广，千万要避免被余波炸死的尴尬。另外如果在路上遇到堵得比较严实的障碍，可以使用马车的冲撞能力直接通过。



◆行动：威斯敏斯特

●同步要求：让圣殿骑士在不杀死无辜居民的情况下杀死自己



在姐弟俩之前的几次行动后，圣殿骑士已经穷途末路，他们将最终计划的目标锁定在了国会大厦。来到国会后玩家要根据弗烈明的提示杀死携带炸药的圣殿骑士，任务中即使被敌人发现，他们引爆炸弹也需要三秒的时间，所以玩家大可直接现身刺杀，不过如果被同区域内另外的敌人看到，则必定任务失败。同步条件只需要将他们挟持到无人的区域后再将之施放，圣殿骑士就会自行点燃炸药，此时即可完成同步要求。搞定携带炸弹的敌人后，之前的头目再次现身并抓到了首相，玩家在此处需要用手枪将他击毙。在临死前头目多嘴地说出了他们最后的秘密，在正午钟声敲响十二下后，他们隐藏好的炸药就将炸毁国会。任务中玩家有充分的时间寻找四处炸弹，第一个在走廊尽头的房间内，第二个在花园的角落，第三个在国会大厅一侧，最后一个玩家需要爬上钟楼顶端拆除。解决掉所有圣殿骑士后，女王希望姐弟俩可以继续为王室效力，帮助英帝国更加繁盛，但是此举无疑违背了刺客的教义，姐弟俩最终还是选择了拒绝。

火车藏身处

◆黄雀在后

●同步要求：空中刺杀所有埋伏的狙击手

帮派的艾格尼丝外出行动时一直被人跟踪，伊薇趁机希望查看下是否真的有人要对帮派有所行动。途中伊薇很快发现了可以的跟踪者。同时这名冒失的跟踪者无意间将帮会的消息透露给了[illegible]的人。于是暴徒帮埋伏了狙击手要解决艾格尼丝。同步要求一路上五名狙击手均要使用空中刺杀，所以行动时要注意尽快来到敌人头顶的高处。因为狙击手开枪时有倒计时提示，玩家可依此为参照计算行动时间，搞定暴徒帮所有的敌人后，伊薇抓住了名叫奈杰尔的跟踪者，原来他只是希望加入帮派的追随者，经过商量几人决定将他留在火车上做些清洁工作。

◆奈杰尔沾光

●同步要求：击昏四名警察

根据提示找到奈杰尔后，玩家需要去现场将他的犯罪证据销毁。此时距离我们最近的证据先不去管它，从警察的封锁区域出发直走，将此处的证据销毁，之后继续销毁右前方的第二个证据。这片区域整体的守卫很松，可以趁机刷取四次击昏的同步要求。最后来到一开始的院子右边，这里只有一个落单的警察在维护秩序，躲在人群中可以轻松将他击昏。进入院子后这里看似守卫森严，其实警察都在调查现场，所以不会引起注意，销毁证据后原路离开。当所有证据都销毁后，玩家还需要再去处理尸体，因为之前后面的守卫已经基本被解决殆尽，带走尸体非常轻松。

◆你好啊，格林阁下

●同步要求：不受到任何伤害
分开五节运货火车

回到火车上后，奈杰尔偷来了暴徒帮的机关枪，而此时暴徒帮的人正好找上门来。不受伤害这个同步仅要求在车站内的部分，[illegible]时可以开启鹰眼视觉提前发现敌人的位置，同时每个进入瞄准的敌人都会有瞄准镜提示，此时只要将他们优先解决即可达成同步。之后火车驶离车站后，玩家需要将敌人火车的所有车厢连接点破坏，难度不高，只要留意提前射击不要错过即可。完成两个同步要求后，剩余的部分只要确保角色存活即可通过。



第一次世界大战

第一次世界大战的内容独立于游戏主线剧情之外，玩家将要扮演全新的角色，在1916年的伦敦进行全新的刺客任务。当玩家[illegible]之后，伏尔泰河的最东面将会开启通往一战内容的通道。在此处玩家会通过一系列的任务，来拯救遭受一战战火摧残的伦敦，同时得知到一些与朱诺相关的情报。



◆最黑暗的时刻

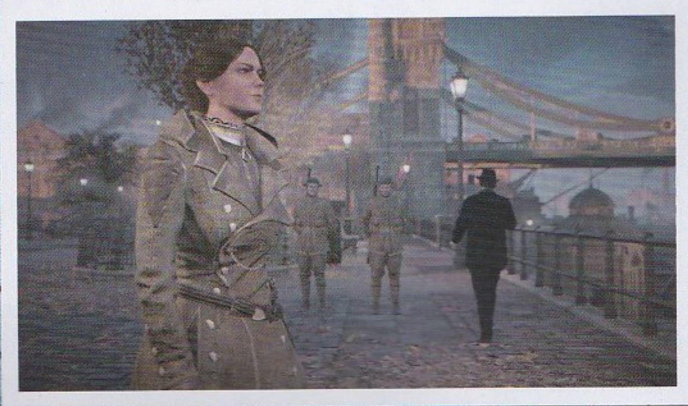
●同步要求：使用发电机吸引间谍

这个任务虽然流程极长，但同步要求非常简单，在最初的房间内，玩家来到建筑二楼后，开启鹰眼视觉就会看到房间的角落有一个可以互动的发电机，之后将其打开即可。



进入任务后，玩家使用的角色变为了一个名叫莉迪亚的女子，她就是雅各布的孙女，所以从面貌上看，她和自己的爷爷还有姑婆都有几分相似。此时莉迪亚已经解决了房间内的一些敌人，通过鹰眼视觉，找到建筑物内剩余的三人并解决掉后，莉迪亚拿到了自己想要的东西。然而就在此时，房间的大门被打开，几支手枪对准了她，虽然一派剑拔弩张的形势，不过双方都没有动起手来。随后门外的黑暗中走出来一位英国绅士，此人正式英国最著名的首相——“丘吉尔”。虽然身为刺客，但毕竟也是英国人，弗莱和丘吉尔出于保卫国家的共同立场展开了合作。为了阻止敌军的空袭，丘吉尔会请求玩家帮他收集到无线电的情报。情报共分为三处，推荐解决顺序为西、东、北，具体参考方法如下：来到码头后，使用锁定情报人员后，可以发现一台吊车边上有个落单的敌人，将之刺杀后吹口哨把目标引来，挟持后就可以获得情报；把船头落单的敌人解决后，从甲板来到目标所在的楼梯前，直接挟持目标后获得情报。因为船上有个宝箱，所以这一船敌人推荐顺便解决；找到目标人物后，会发现在他后面有许多路人，此时站在人群中吹口哨即可将守卫引开，随后目标会落单，上前挟持即可。

获得无线电的位置后，玩家来到大桥北塔的高处，从二层的窗户进入房间内解决敌人，随后通过无线电联络到丘吉尔。此时丘吉尔告知莉迪亚敌人的空军已经进入了伦敦境内，玩家此时要乘上战舰并使用防空炮将飞机打下。防空炮的子弹在射击时会有明显的延迟，建议玩家进行预判射击，另外当战机俯冲而下时，玩家可以通过按键躲避子弹，当敌人飞机转头回升时，一顿火炮伺候就能将他们轻松解决。完成次任务后，游戏中解锁丘吉尔相关的伙伴行动。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

◆追捕间谍：药剂师双胞胎

●同步要求：把“护士”的尸体带到太平间

与丘吉尔对话完毕后，从小巷出来开启鹰眼视觉即可在对面的区域内锁定护士和共犯。因为要将护士的尸体带到太平间，扛着尸体走很容易被发现，推荐先挟持护士，然后太平间的位置就在营地的东南角帐篷，将护士带进帐篷刺杀后直接达成同步，随后刺杀共犯的要求没有难度。

◆追捕间谍：喜鹊

●同步要求：空中刺杀所有埋伏的狙击手

找到间谍后，对他本人或者身边的守卫使用迷幻飞镖，间谍就会与他们开始战斗，如果在管制区域内没有及时搞定，间谍会来到码头边的船上，此时也可以将他引到岸上和守卫战斗，同样能够解锁同步。

◆间谍藏身处：哈普顿的酒吧

●同步要求：植入假消息

本关三个间谍分别位于酒吧一楼、三楼以及对面建筑物内二楼，推荐先解决一楼的女间谍，之后可以在二楼房间内找到同步要求的相关道具，道具所在房间有两个守卫，可以适当借助道具进入。与书本进行互动后完成同步，另外两个间谍所在房间也都有守卫，同样推荐使用道具进入速杀。

◆间谍藏身处：克拉伦斯仓库

●同步要求：摧毁三台间谍的军事装备

本关的基础目标是窃取三个间谍身上的情报，因为情报是无论死活都可以获得的，而炸毁军事装备又势必会吸引来敌人，所以这个任务就没有步步为营的必要了。推荐在仓库一楼解决掉两个守卫后，将炸弹在楼梯和仓库门口各摆放一个，之后炸毁装备的同时就会引来敌人，此时用手枪引爆炸药即可快速通过任务。

◆间谍藏身处：沃波尔巷17号

●同步要求：释放盟友

本任务中间谍同样有三个，推荐先来到二楼的间谍处，此处房间内共三人，因为其中一人在研究设备，不完全触发警戒的话他不会移动视线，剩下的两人非常容易搞定，且此处即使被发现也不会引来支援。解决后从窗户跳下，发现另外一名间谍会独自来到小巷内。[illegible]一名间谍与三个敌人同在一个[illegible]内，此处直接使用烟雾弹[illegible]即可。需要释放的盟友共有[illegible]都在封闭的空间里，且守备[illegible]弱，直接从高处进行空中刺杀[illegible]轻松解决。



◆间谍大师

●同步要求：无

来到敌人藏身地后，进入二楼房间内调查书架即可开启间谍大师藏身点，此时使用飞刀解决四个圣殿骑士。之后的间谍大师需要硬拼，不过此时无法将其杀死，只能稳妥的消耗，记得每次将间谍大师打的向后[illegible]他就会发动反击。一段战斗[illegible]会借助闪光弹逃脱，追逐[illegible]上会有杂兵前来干扰，推荐[illegible]跑酷路线，这样可以避免[illegible]围攻。

全奖杯／成就相关收集

伦敦市


第一次世界大战
萨瑟克区
泰晤士河
对应收集类型
压花
插图
复古啤酒瓶
大宝箱
Helix错误
伦敦秘密
皇家信件
前线来信

朗伯斯

河岸街

威斯敏斯特区

白教堂区





奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

成就点数：1000/49个

项目	内容
全奖杯/成就难度	4/10
全奖杯/成就所需时间	50小时左右
在线奖杯/成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯/成就	无
奖杯/成就BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯／成就没有什么难点，要求全同步的任务只有主线剧情，剩余的就是搜集和游戏挑战的部分，这些挑战本身难度不高，而且可以在游戏的进度专精界面里面实时查看达成进度，搜集的部分可以在商人那里购买对应的收集地图来按图索骥。

推荐完美路线

受等级与技能的限制，游戏前期玩家可能会觉得两位主角有些弱，所以很多奖杯／成就实现起来也比较麻烦。这里还是推荐大家前期存钱升级帮派技能来保证后期获得更多的金钱资源。有了钱购买了更多装备后，再回头进行挑战。游戏中与技巧有关的奖杯／成就，完成起来都相当容易，刷的话最多一个不会超过十分钟，所以大家完全没有必要着急。不过游戏的最后一个奖杯／成就“毫无怨恨”则需要尽量从进入游戏的一刻就尽力去完成，不然会成为一个浪费大家人生的罪恶奖杯／成就。

刺客大师

取得条件 取得所有奖杯。

从中作梗 20点/

取得条件 完成记忆序列1。

一个简单的计划 20点/

取得条件 完成记忆序列2。

现代巴比伦 20点/

取得条件 完成记忆序列3。

从中作梗 20点/

取得条件 完成记忆序列4。

商业风险 20点/

取得条件 完成记忆序列5。

银行挤兑 20点/

取得条件 完成记忆序列6。

政治之中一切公平 20点/

取得条件 完成记忆序列7。

自由的喜悦 20点/

取得条件 完成记忆序列8。

愿意和我跳支舞吗？ 50点/

取得条件 完成记忆序列9。

挺我的朋友 20点/

取得条件 招募五位盟友。

获得方法 游戏中当你完成序列三强制要求的帮派战争后，就会成立自己的帮派，此时在地图上看到身着绿色服装的帮众就可以上前按下R1/RB键来招募他们成为自己的手下。因为前期玩家的技能等级不足，无法同时招募五名手下，而且这是游戏的解放度也不足以让在一个区域内凑齐五名盟友，所以这么奖杯/成就一般推荐放在剧情流程后完成，届时只要解锁领导能力Ⅱ就可以顺利拿到了。

家园战争 30点/

取得条件 完成一次世界大战模拟程式。

获得方法 一次世界大战内容的入口位置就在地图东面泰晤士河的尽头，玩家从此处进入即可游玩相关内容。

嗜酒如命 10点/

取得条件 品尝伦敦所有的啤酒品牌。

没有车票 50点/

取得条件 将五十名敌人踢下火车。

获得方法 首先这个任务所说的踢下火车，性质上与主角的终结击杀是一个类型的，被打残血的敌人才能被踢下火车。适合刷取这个奖杯/成就的地方共有两个，序列二中伊薇的部分和序列五雅各布在车站的刺杀任务。根据玩家等级与能力的差别，如果在早期就像刷这个奖杯/成就就选择难度较低的序列二，如果已经满级满技能就可以到序列五刷取。进入任务前，一定要记得将武器替换为手指虎，这样的话击杀技能基本就会被固定位将敌人踢下火车的动作。如果已经习得了伤残技能，使用是雅各布刷取相当简单，吸引敌人后，趁他们上车时的硬直，上去打一下就直接进入濒死，马上就可以将他们踢下去，即使再有敌人补上来，应该也正好是处于要攻击的状态，此时按下反击，敌人会因为反击强化的技能再次直接进入濒死，一次两分钟左右刷十个敌人，十分钟左右即可解锁奖杯/成就。



完美征服 20点
取得条件 夺下三个帮派据点并完成他们的挑战条件。

搏击冠军 20点
取得条件 在三个不同的格斗俱乐部获胜。

一次四分之一弗隆 20点
取得条件 在三个不同的街道竞速中获得冠军。

获得方法 获得此奖杯/成就一定不要操之过急，在主角的前期状态下，马车的速度和敌人相差无几，因为起跑的顺位比较靠后，想要获胜比较困难。后期学会了几个与马车相关的技能后，比赛可以变得相对轻松一些。需要注意的是，这里所说的冠军，是必须由AI作为对手的比赛类型，铁人三项和个人计时赛是不算入其中的。在游戏时AI即使被玩家超越，也会紧追不放，且我们无法将其完全摆脱，只能获得优势后尽量在赛道上挡住他们的去路避免被超越。不过如果AI不甘心静静地做个敌人的话，就使用马车的攻击给他些颜色看看。

宝藏猎人 15点
取得条件 以雅各布或伊薇完成总计十次任何类型的侵攻。

获得方法 完成伙伴内德・怀纳特的任务对应任务即可解锁本奖杯/成就，不过就类型而言，因为劫持货物的报酬较少，倒不如在通关后去河边打10级的赚钱任务，解锁奖杯/成就和发家致富两手抓，两边都能获得更好的回报。

抓贼人 20点
取得条件 活捉三名赏金目标。

空降成功 20点
取得条件 完成三次圣殿骑士刺杀以及刺杀挑战。

儿童援助协会 20点
取得条件 完成五项解放童工的记忆。

守护天使 15点
取得条件 成功护送十次盟友的货物运输。

获得方法 货物护送这个任务因为是随机出的，本身数量就比较少，如果玩家经常错过的话，后期可能会浪费大量时间来等待这个任务出现，所以在剧情流程中一定要留意，出现护送任务务必先去完成。不过好在游戏最后我们还有一段漫长的收集时光，这段时间也差不多足够遇到十次此任务了。



神人 30点
取得条件 破解所有的伦敦秘密。



广泛的基础 20点
取得条件 所有伙伴的忠诚度都达到一级。

绝非同床异梦 20点
取得条件 任意伙伴的忠诚度达到最高。

稻草捞针 10点
取得条件 在同一个稻草堆中杀死五名敌人。

获得方法 这个奖杯/成就我们能够完成的地方有很多，基本只要在高处确定小区域内有足够的敌人都可以尝试。不过最快最稳妥的位置还是选择序列六的第二个记忆任务，来到目标马车的位置后，在旁边看到一个稻草堆，这里需要从建筑物的高处跳下才能避过敌人的视线。解决身边的两个站桩的守卫后，吹吹口哨就有会在附近的守卫前来帮助玩家解锁奖杯/成就。



清理街头 30点
取得条件 征服伦敦所有的行政区。

获得方法 这个所谓的行政区，就是地图上标为红色的与帮派有关的任务，这些任务都可以在进度追踪器中进行查看，另外这里不需要达成100%同步的要求，只要解放区域即可。

多才多艺 10点
取得条件 取得十项专精。

城市之轮 20点
取得条件 取得所有的帮派升级。

工匠 20点
取得条件 制作等级十的物品。

巴顿术 20点
取得条件 雅各布学习所有的战斗技能。

幻影 20点
取得条件 伊薇学到所有的潜行技能。

世代奇观 20点
取得条件 达到角色等级十级。

普通罪犯 15点
取得条件 完成二十次群众事件。

花语 20点
取得条件 收集所有的押花。

历史的学生 20点
取得条件 收集所有的历史海报。

收信为徒 20点
取得条件 收集所有的皇家信件。

打扫烟囱 20点
取得条件 在伦敦的所有俯瞰点进行同步。

导师 40点
取得条件 将所有主线记忆同步率达成百分百。

狂怒 15点
取得条件 摧毁二十辆车子。

获得方法 当玩家在游戏中摧毁车子后，画面的左下角会显示出玩家获得了冲击防御的专精提示，通过这个提示我们就能清楚的知道自己对此奖杯/成就的完成度了。另外摧毁车子说的不止是敌人的车子，平民的马车也所在此奖杯/成就的统计中。不过因为马车的冲撞只有在移动中可以完成，所以我们就需要一辆结实的马车和一个移动的靶子，这时就可以选择在劫持/运送货物的任务中顺带完成。

你有什么毛病 15点/🏆

取得条件 射击马匹来弄翻五辆马车。



下面的小心 15点/🏆

取得条件 用吊桶一次解决三名敌人。

获得方法 解锁方法：这个奖杯/成就同样有不少机会可以解锁，不过较为快捷的地方是序列四的记忆二，玩家来到整流工厂的大门前，会看到一个敌人守在门前，而附近巡逻的两个敌人会很快想他走去，此时将吊桶击落即可。



千万别在警察头上动土 15点/🏆

取得条件 劫持二十辆警车。

获得方法 虽然这是一个看起来很麻烦的奖杯/成就，但实际上却有一个比较取巧的方法来完成，首先游戏对这个动作的判定，并不是杀死警察然后夺取警车，而是登上一辆原本有人驾驶的警车。所以我们在找到一辆警车后，可以呼叫一名手下登上马车，此时我们按下L1/LB键爬上车顶，之后在重新获得马车的驾驶权，画面右下角就会显示一条目无法纪的专精，此时即算作成功劫持了一辆警车。

标准拳击规则 15点/🏆

取得条件 连击数达到四十。



死亡旋风 15点/🏆

取得条件 执行五十次多重击杀。



人群中的刀刃 15点/🏆

取得条件 刺杀五十名敌人。



鸦片危害 15点/🏆

取得条件 用迷幻飞镖同时影响至少四名敌人。

天降刀刃 15点/🏆

取得条件 利用绳枪滑索在空中刺杀二十名敌人。

最糟运动精神 15点/🏆

取得条件 使用反制射击杀死五十名敌人。

获得方法 反制射击的触发必须要求敌人和玩家有一个适当的距离，这样他们才会掏出枪来，利用一些地形的限制来到一些敌人无法到达的地方就可以让他们开枪了。另外在游戏后期，雅各布习得专属技能后，可以使用反制射击对敌人一枪爆头，这样就增加了刷取的速度。

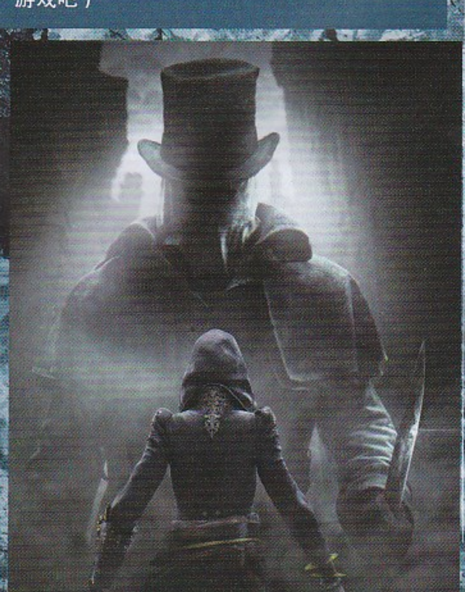
毫无怨恨 15点/🏆

取得条件 使用马车撞毁五千个可破坏物品。

获得方法 这个奖杯/成就没有解锁窍门，我们能做的就只有默默地吐槽了，5000的数量虽然多，但如果你从进入游戏就不去好好开车的话，全收集前拿下此奖杯/成就难度也不算高。

DLC奖杯/成就

“开膛手杰克”的DLC内容中，虽然新增了恐吓这个主题，但是游戏的核心玩法没有太大的变动，不过内容中开放了新的敌人等级和解放任务，还是有不少值得游玩的内容。另外如果之前玩家有玩过游戏的恐怖罪案的特典内容的话，对于一些线索收集的任务也应该会轻车熟路了。此DLC中剧情演出的比重占了很大的部分，不长的流程却比正篇精彩许多。相比出色的剧情，任务设计虽然加入了不少新的要素，但难度上反倒比较容易，一般根据游戏的提示就可以轻松完成，奖杯内容的话，也没有什么值得强调的内容，这里就不再进行介绍，以免对玩家造成剧透。（好吧，其实因为DLC的上线时间和截稿日期冲突，来不制作而已，我承认了，不过上面说的也确实是实情，大家专心享受游戏吧）



保守秘密 70点/🏆

取得条件 杰克已死，而他的身分将永远不为人知。（剧情奖杯，通关后获得）

无情 30点/🏆

取得条件 全程施展30次无情击晕。（使用开膛手杰克获得）

镇定如常 30点/🏆

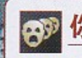
取得条件 杀死正在安抚惊慌失措的同伴的凶蛮兵。

获得方法 见到凶蛮兵后，利用炸弹使他附近的敌人产生恐惧效果，此时干掉他们即可。

将你的恐惧传染给他们 25点/🏆

取得条件 恐吓敌人，让他们错手杀死其他人。

获得方法 对敌人使用恐吓炸弹即可。



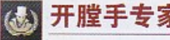
你吓够了没？ 30点/🏆

取得条件 累积吓跑200名敌人。



白教堂区新的恐怖行径 25点/🏆

取得条件 解开50%的技能。



开膛手专家 90点/🏆

取得条件 将DLC完成度达到100%。

Fallout 4



辐射4	Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout4	中文版
	2015年11月10日 / 本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：468港币	

文 三日月

美编 心の永恒

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	调查
X键	□键	上弹
Y键	△键	跳跃
B键	○键	哔哔小子
LB键	L1键	使用V.A.T.S
LT键	L2键	瞄准/格挡（近身战斗时）
RB键	R1键	近战攻击/长按为投掷手雷/重攻击（近身战斗时）
RT键	R2键	射击/轻攻击（近身战斗时）
LS键	LS键	冲刺/狙击时闭气
RS键	R3键	进入/退出潜行状态
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键	十字键	自定义热键
View键	触控板	切换视角（长按为进入工房画面）
Menu键	options键	呼出系统菜单

废土生存手册

AP（行动点数）

玩家在游戏中的很多行动都需要用到AP（行动点数），AP的多少根据玩家的敏捷和等级而定，部分技能、装备或者药物还可以增加AP或者AP的回复速度。AP最大的作用莫过于能让玩家在战斗时发动V.A.T.S系统，而对于喜欢冲锋陷阵或者远程狙击的玩家来说，AP影响着玩家冲刺的持续时间和闭气瞄准的时间。AP对于近战流玩家来说可能更为必要，毕竟近身武器的强力攻击都是需要消耗AP的。

V.A.T.S系统

只要按下L1键/LB键便能发动V.A.T.S系统，接着玩家只要消耗AP值便能对眼前的敌人进行攻击。V.A.T.S系统的好处是玩家能选择攻击的部位的同时能看到其对应的命中率以及敌人能力数值（需要相关技能），发动后时间流动也会减缓，能给予玩家一定的思考时间。由于V.A.T.S系统的战斗是直接跟玩家角色能力与技能挂钩，所以这同时也是角色扮演游戏玩家最适合的战斗系统。

当然，这个系统也不是万能的，首先这个系统在对付位置过于近或者是过于远的敌人都不太好用，对付那些行动快速的敌人更是有点手忙脚乱。而且比起正常战斗时的"瞄哪打哪"，这个系统更加"看人品"。因此，要想在废土上的战斗无往不利，练得一手好枪法依然有必要。



"爆击"是V.A.T.S系统中最大威力的攻击，只要在V.A.T.S系统中击中敌人便能积累爆击槽，蓄满后按下□键/X键便能发动命中率100%（在没技能支持的情况下不能无视障碍物）且威力巨大的爆击。爆击的累计速度和玩家的运气相关。

伤害与治疗

和系列之前不同，本作的所有难度基本都是一样的(包括"生存"难度)。医疗针可以解决包括肢体受伤的所有受伤问题，只不过随着难度的提高，其回复速度会有区别。当然，找张床好好睡一觉同样能达到治疗的效果。

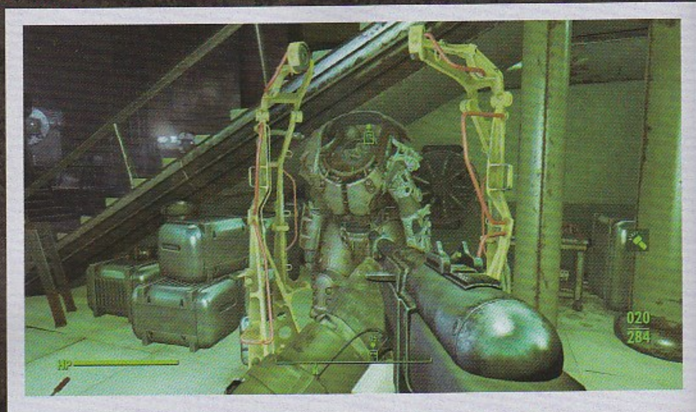
肢体受伤和前作一样，特定部位持续受伤最终会瘫痪，瘫痪的话会使玩家的状态受到不同程度的影响。例如双手瘫痪则会使玩家难以瞄准，双脚则大幅度减低玩家移动速度，而头部瘫痪则会使玩家的V.A.T.S系统命中率下降以及视线模糊等等。同样的，部位受伤对于敌人同样有效。部分敌人甚至会有特定的弱点，集中攻击弱点能让玩家更容易获得战斗的主动权。

辐射

说到《辐射》这游戏，又怎能少了辐射，在本作中玩家几乎脱离不了辐射的影响。无论是吃东西、探索、还是战斗都可能使玩家接触到辐射。所有的战前类食品（例如各种快餐类食品以及核子可乐）和没有处理过的水源（例如所有的河流）都会让玩家染上辐射，一些地区，诸如核废料桶的周围更是辐射满满，部分敌人（例如食尸鬼、变异昆虫以及发光类敌人）的攻击也会让玩家接触到辐射。

接触到的辐射量会在右下角玩家的HP值处显示，数值的多少能很直观地显示该地区的危险程度。和系列之前把辐射分类成一个独立状态不同，本作中的辐射值将会直接和玩家的HP挂钩。辐射的摄入量越多，玩家HP的最大值就越小，当辐射摄入到一定程度时，玩家就会直接死亡。服用"抗辐宁"可以增加玩家的辐射抗性，而"消辐宁"则可以消除玩家体内的辐射。动力装甲以及"核生化防护衣"可以增加玩家的辐射抗性。最后一点值得注意的是，无论玩家服下多少"抗辐宁"，穿着多好的抗辐射防具，辐射的摄入量都不会为零，所以在高辐射地区中探索时，动作还是快一点为妙。

动力装甲



动力装甲是系列的标志性防具之一，本作中摇身一变成了一个类似于额外防具或者是载具的存在。简单而言，本作中的动力装甲除了能让玩家战斗起来更加威猛霸气之外，也给玩家额外加了一层防具。动力装甲的防御力一般比玩家所能找到的所有防具的防御力都要高出一层，穿上后虽不能说是天

下无敌，但至少对付游戏中的绝大部分敌人是卓卓有余了。动力装甲还能增加玩家的负重值，穿上后玩家能携带更多的道具。值得一提的是，动力装甲会无效化玩家一部分的技能（例如狙击手等战斗相关的技能），所以到底是要依靠技能还是动力装甲杀敌，有时候玩家还真需要权衡一下利弊。

既然名为动力装甲，那么当然需要动力这套装甲才能运作，"核融合核心"作为动力之源，玩家可以在很多探索点的地下室中找到补充，用完后也无须担心，探索点内的资源过一段时间后是会刷新的。而和系列之前作品完全不同的另一点是，动力装甲在本作中的数量很多，只要有心找到十几套完全不成问题，它们中的绝大部分都是放置在一些军事设施内（地图上以五角星显示），部分任务中甚至会直接送你一套。动力装甲的四肢、躯干以及头部都可以在动力装甲工作台那里进行改造以及修理。

同伴和势力

玩家在游戏中会遇到形形色色的同伴，从狗肉到机器人，从正常人到变种人，几乎每一个种族到每一个势力，玩家都可能在其中找到自己的同伴。本作的同伴数量很多，绝大部分同伴都会在主线任务中遇到或者是加入，部分同伴则需要完成相应的支线任务才会加入。而最为特殊的是一些势力同伴，他们只有在玩家加入相应势力后才能加入。

除了狗肉之外每个同伴都有自己的价值观以及善恶观。根据同伴的个人背景，他甚至会有不同的长处或者短处。例如记者派普是个比较正派的人，但她对那些比较权势的人却比较反感，玩家只要在剧情中多作出表现正义的对话选项，而和一些权势的人对话时则表现强硬一点就可以获得她的好感，她同时是个为了获取真相可以不择手段的人，所以平时没事撬个锁也能增加好感。部分同伴还可以帮助玩家因能力问题暂时做不了的事（例如撬锁或者破解终端机），例如瓦伦坦就是个骇客好手。不过撬锁有点特殊，玩家需要给予同伴撬锁的工具发夹后他才能开始撬锁。部分同伴的好感度只要到一定程度便会触发其支线任务，只要玩家完成支线任务并且好感度达到崇拜后便能获得他的专属技能。

不同势力间的冲突永远是"《辐射》系列"的主题，本作也不例外。首先得先提一句，本作中所有的势力玩家都可以自由加入，这对剧情并不会发生太大的影响，具体分歧点笔者也会在后文的流程攻略中详细说明。但必须注意的是，部分势力以及有特定势力背景的同伴会在部分流程中由于玩家选择的不同变成敌对关系。

全同伴加入方法如下：

名称	加入地点	相关任务	可否发展成浪漫关系	专属技能效果
狗肉	红火箭维修站	无	否	无
嘻抓	庇护山丘	无	否	对付机器人时，能量武器抗性增加10
普雷斯德·加维	庇护山丘	第一步	可	在面对3个以上的敌人时，伤害增加20%，伤害抗性增加20
凯特	战区	探索战区（为其他任务）	可	生命值低于25%时，AP回复速度加快
汉考克	芳邻镇	大挖掘计划	可	250点辐射值以上时，暴击条累积速度提升
居礼	81号避难所	巨墙中的洞	可	生命值低于10%时会恢复100点生命，一天只能用一次
派普	钻石城	世纪故事	可	增加说服成功率，说服成功和发现新地点获得经验值翻倍
麦奎迪	芳邻镇内的"第三铁轨酒馆"	无	可	V.A.T.S的瞄头命中率增加20%



名称	加入地点	相关任务	可否发展成浪漫关系	专属技能效果
壮壮	崔尼帝塔	谢幕	否	血量低于25%时，近战伤害增加20%
尼克·瓦伦坦	钻石城	怪客瓦伦坦	否	侵入终端机多一次机会，锁机时间减少50%
圣骑士丹斯	普利德温号	任职期间	可	面对超级变种人、尸鬼、合成人时伤害增加20%
迪耿	铁道总部	交易手段	否	潜行伤害增加20%，延长隐身小子效果时间40%
X6-88	学院	人类：已重新定义	否	能量武器抗性增加20

酒与药物

所有的酒以及部分药物可以帮助玩家暂时性地获得能力值上的增长并为玩家带来各种便利，但是服用过多的话会让玩家"上瘾"。和现实中类似，"上瘾"后如果不能持续服用该种药物的话，玩家的部分能力会不增反减。玩家可以向医生求助或者服用药物"瘾头解"或"提神饮料"。部分技能还可以让玩家减少或者不再上瘾。不过并非所有药物都会令玩家上瘾，例如医疗针、抗辐宁与消辐宁就不会。

对话

"《辐射》系列"的一大特色便是可以依靠"口才"来避免战斗，这也使得"口炮流"通关成为了每作的必备玩法之一，但在本作中"口炮流"被削弱了不少。角色的说服成功率由魅力决定，部分技能也能提高其成功率（只针对异性）。对话选项中显示黄色的为简单，橙色为中等，而红色则为困难。说服成功的话能获得各种各样的好处或者便利。

比起以往只要口才到一定程度就能100%说服不同，本作说服的不确定性大了很多。简单而言就是，如果你运气（不是指角色能力的那个运气）不好，魅力10也有可能说服失败，反之亦然。当然，在存档大法面前这都不是问题，但实用度打折扣那是无可避免的了。

潜行

潜行系统和前代类似，只要按下R3键/RS键就能进入潜行状态。玩家的潜行能力由很多方面决定，光线与声音，包括场景中的陷阱等也会暴露玩家的行踪。在潜行状态下玩家的伤害会增加，在配合技能与消声器的情况下伤害能成倍增加。和大部分潜入游戏类似，本作的敌人依然分成"潜行中"、"警戒中"和"被发现"三种状态，"警戒中"状态的敌人会开始搜索玩家的行踪，而其余两个就如字面意思，这里就不多说了。本作的潜行相当强力，即使是没习得相关技能，适当的潜入依然能让玩家获得不少先机。

值得一提的是，玩家的同伴和玩家是一起行动的，在潜行时也不例外。换句话说，有时候玩家潜行

时可能没被敌人发现（画面显示为“潜行中”），但可能因为身边同伴的缘故（同伴一般不擅长潜行），也会被敌人连带一起被发现。另一点需要注意的是，在穿上动力装甲时，被发现的几率会提高很多。话说你都穿上动力装甲了，还用潜入吗？

偷窃、开锁与骇客

偷窃的方法和前作一样，以潜行状态到NPC背后便能偷窃，偷窃的成功率和能获得的物品由相关技能决定。值得一提的是，“只看不偷”（指只查看NPC道具栏而没有偷窃）是不会出现问题也不会被人发现的。

开锁的操作和前作与《上古卷轴Ⅴ》类似，上手相当简单，所以这里就不多说了。更高级的锁需要高等级的相关技能，当然，玩家也可以让同伴帮你。和你一样，同伴开锁也是需要消耗发夹的，而且不同同伴的开锁能力也不同，过于高级的锁就只能靠玩家自己了。

骇客和前作一样，玩家通过选择单词和观察相似度来推测正确密码。例如玩家选择了“TAKE”，相似度显示为1，意思就是说正确的密码里有一个字母的位置和“TAKE”是一样的，如此类推便能得出正确密码。玩家有四次机会，和前作猜错四次终端机直接永久锁机不同，本作中猜错四次只会暂时锁机，所以以嫌麻烦的玩家大可以尽情地蒙，反正错了也没啥大不了。

玩家在一些NPC的领地中会发现一些以红色字体显示的道具/锁/门/终端机，如果在与这些物品互动的时候被NPC发现的话可是会当成犯罪，而且视情况而定，很可能立即会被围攻，所以除非必要要不然不要在其他角色的地盘里犯罪。另外要说一句的是，别以为指示同伴去犯罪就没事了，部分正义感十足的同伴会直接拒绝不说，同伴犯罪埋单的可是玩家你自己哦。



敌人

本作敌人的等级会与玩家的等级挂钩，这样可以保证等级升高后的玩家依旧会遇到与自己等级差不多的敌人。不过本作中等级的重要性并没有其他角色扮演游戏那么大，装备才是决定角色的强度的第一要素。所以玩家即便是等级高了，一个不小心还是有被低级敌人杀死的可能性。顺便一提，如果击杀的敌人等级比玩家低太多的话，玩家将不会获得任何经验值。

敌人的强度主要体现在其名字上，不同强度的敌人有着不同后缀，例如“老兵”、“死里逃生的掠夺者”或者“指挥官”什么的，由于本作是中文化的缘故，玩家可以很清晰地在其名字上直观感觉到敌人强度的不同。当然，部分强力敌人不符合这个规律，例如发光种和死亡爪，不过这种敌人的外表一般比较特殊，玩家一般也不会认错就是了。

玩家还会时不时遇到附带“骷髅头”的敌人，这表明当前敌人的等级比玩家等级高很多。不过即便如此也不代表这种敌人不可战胜，但是还是推荐玩家先逃为妙比较好。

玩家还会随机遇到“传说级”敌人，顾名思义，传说级敌人会比一般敌人强，而且会在其HP降低到一定程度后进入“第二形态”并补满所有HP。不过击败这种敌人后获得特殊装备，这种装备一般都附带各种特殊属性，而且不可拆解。

拾荒

当本作还没发售的时候，就有不少玩家戏称本作为《废土拾荒王4》了。本作把“捡垃圾”这一游戏传统真正意义上的发扬光大，游戏中大部分道具，无论它是否有实际作用（也就是说无论它是否“垃圾”），它都能通过回收再用来“焕发第二春”。玩家拾得的所有垃圾都可以通过直接转移到工房来转换成可以用以建造设施或者制作工具的“元件”。工房聚落里的“大型垃圾”，诸如废车或者破屋也可以进行拆解以及回收。除了垃圾之外，玩家还可以拆解多余的防具以及武器，习得相应的技能还可以增加拆解后获得道具的种类。



工作台

工作台在本作中被细化成了动力装甲工作台、化学工作台、武器工作台、烹饪工作台和装甲工作台几种。具体能合成的道具/装备种类从工作台的名字就可以看出。值得一提的是武器工作台和防具工作台只能对装备进行改装，然后根据改造的项目不同会有着相应的配件。要制作配件除了需要相应的素材之外，更加高级的改装还需要习得相应的技能。

工房聚落

工房聚落是本作新加入的系统之一，在玩家完成初期支线任务之一“第一步”后就会开放。不过虽然看起来略显复杂，但实际上制作组把这个系统完全地简化了，即便是没接触《我的世界》或其他同题材游戏的玩家也能轻松上手并乐在其中。

简单而言，玩家就是需要通过收集资源来建设自己的工房聚落，并根据居民的需要来增加相应的设施，从中来增加工房聚落的功能以及居民的幸福度。影响居民幸福度的要素有以下几点：

1. 食物：民以食为天，本作也不例外。满足食物要求也相当简单，只要种植农作物即可。种植需要相应的农作物作为种子，例如玩家想种植玉米就需要一个玉米作为种子，如此类推。

2. 水：和食物类似，只要建造与水相关的设施即可。值得注意的是，部分水设施需要电力或者有建造地点的限制。

3. 电力：电力并不是必需的，但随着工房聚落的扩大，电力会变得越来越重要。电路的设置相当简单，建立发电机后别忘了在工房菜单中把发电机和电器利用电线连起来。另外和现实中一样，电路与电路之间是独立的，在连接设施的时候别忘了这一点。

4. 防御：随着工房聚落的壮大，玩家需要建造防御设施来抵御外敌。除了自动设施之外，部分防御设施需要居民来驻扎才能生效。

5. 床：一人一张床，有床才能睡觉，睡好了就幸福了。道理很简单，大家都懂。

居民的幸福度变化是需要时间的，例如工房聚落缺乏食物，玩家补充后居民的幸福度并不会立即升高，但这也意味着，玩家一旦发现幸福度有降低的危险，还有足够的时间做出补救措施。

居民的数量需要建设“招募用电波塔”才能增加，如果觉得



一个工房聚落的居民太多，超出了那个工房聚落所能容纳的人数的话，玩家可以关闭或者直接把塔拆掉。另外一个增加居民的方法便是招募特定的NPC，这些NPC会在探索途中遇到，说服或者达成他们的需求便能把他招募进内。顺便一提，玩家的同伴同样可以算是居民的一员。而每个据点所能容纳的居民数是玩家角色魅力值加十，例如玩家角色魅力为3，每个据点的居民上限则为13，魅力值可以通过装备或者升级花费技能点来提升。

最后一点需要玩家注意的是，不同工房聚落之间的资源是独立的，并不是全部工房聚落共用的。但玩家可以通过派遣居民去“跑补给线”，方法是学会技能“地方领导者”，然后进入工房菜单后选择居民并按下R1键/RB键便可派遣他去指定的据点，这样做的话就能在连接的两个据点间共用所有的资源。

是什么让你变得“特别”？

S.P.E.C.I.A.L（特别）系统依然是本作的核心系统之一，玩家的属性分为力量（S）、感知（P）、耐力（E）、魅力（C）、智力（I）、敏捷（A）和运气（L）七大类。每种能力又根据能力的多少细分成不同的辅助能力，选择不同的辅助能力影响着玩家游戏的方式。每次玩家升级后都能获得一个技能点，花费技能点就能学习相应的技能，和系列不同的是，本作中玩家可以选择消耗技能点直接提升七大能力。由于本作并没有等级上限，这也意味着，只要玩家愿意，辅助能力制霸不是梦。

以下是七大能力的说明以及相应辅助能力的说明：

铁拳



技能	等级	习得要求	说明
铁拳	1	力量1	拳击伤害提升20%。
	2	力量1、等级9	拳击伤害提升40%，且能破坏敌方装备。
	3	力量1、等级18	拳击伤害提升60%，拳击的强力攻击有一定几率瘫痪对手。
	4	力量1、等级31	拳击伤害提升80%，拳击的强力攻击有更高几率瘫痪对手。
	5	力量1、等级46	V.A.T.S中的爆击能让敌人麻痹。

技能	等级	习得要求	说明
大联盟	1	力量2	近战武器伤害提升20%。
	2	力量2、等级7	近战武器伤害提升40%，几率让敌人缴械。
	3	力量2、等级15	近战武器伤害提升60%，更高几率让敌人缴械。
	4	力量2、等级27	近战武器伤害提升80%，能击中你面前的所有目标。
	5	力量2、等级42	近战武器双倍伤害，一定几率让敌人瘫痪，或者直接爆头。

技能	等级	习得要求	说明
装甲商	1	力量3	开放等级1装甲改造。
	2	力量3、等级13	开放等级2装甲改造。
	3	力量3、等级25	开放等级3装甲改造。
	4	力量3、等级39	开放等级4装甲改造。

技能	等级	习得要求	说明
工匠	1	力量4	开放等级1近身武器改造。
	2	力量4、等级16	开放等级2近身武器改造。
	3	力量4、等级29	开放等级3近身武器改造。

技能	等级	习得要求	说明
重枪手	1	力量5	重型枪增加20%伤害。
	2	力量5、等级11	重型枪增加40%伤害、增加盲射命中率。
	3	力量5、等级21	重型枪增加60%伤害、增加盲射命中率。
	4	力量5、等级35	重型枪增加80%伤害、高几率能造成敌人硬直
	5	力量5、等级47	重型枪双倍伤害。

技能	等级	习得要求	说明
壮壮·贝克	1	力量6	增加25负重。
	2	力量6、等级10	增加50负重。
	3	力量6、等级20	负重过载时依旧可以奔跑（消耗AP）。
	4	力量6、等级30	负重过载时依旧可以快速移动。

技能	等级	习得要求	说明
稳定瞄准	1	力量7	提高盲射命中率。
	2	力量7、等级28	进一步提高盲射命中率。

技能	等级	习得要求	说明
破坏者	1	力量8	连续射击的伤害提升25%。
	2	力量8、等级5	连续射击的伤害提升50%，有几率瘫痪敌人。
	3	力量8、等级14	连续射击的伤害提升75%，有高几率瘫痪敌人。
	4	力量8、等级26	连续射击的伤害提升75%，有高几率瘫痪敌人以及爆击。

技能	等级	习得要求	说明
扎根	1	力量9	站着不动的时候可以获得25伤害抗性，近战及徒手攻击伤害提升25%。
	2	力量9、等级22	站着不动的时候可以获得50伤害抗性，近战及徒手攻击伤害提升50%。
	3	力量9、等级43	站着不动的时候有可能让近战敌人缴械。

技能	等级	习得要求	说明
天堂路	1	力量10	穿着动力装甲往敌人冲刺的时候能对敌人造成伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。
	2	力量10、等级24	穿着动力装甲往敌人冲刺或者降落在敌人身边的时候能对敌人造成更高伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

天堂路

等级	习得要求	说明
3	力量20、等级50	穿着动力装甲往敌人冲刺或者降落在敌人身边的时候能让敌人造成巨大伤害并使其畏惧（机器人以及巨型敌人无效）。

感知

偷窃

等级	习得要求	说明
1	感知1	扒窃成功率增加25%。
2	感知1、等级6	扒窃成功率增加50%、可以在NPC道具栏中塞手雷。
3	感知1、等级17	扒窃成功率增加75%、可以偷窃NPC装备的武器。
4	感知1、等级30	扒窃成功率增加100%、可以偷窃NPC装备的物品。

步枪手

等级	习得要求	说明
1	感知2	非自动步枪伤害增加20%。
2	感知2、等级9	非自动步枪伤害增加40%、忽略敌人15%装甲。
3	感知2、等级18	非自动步枪伤害增加60%、忽略敌人20%装甲。
4	感知2、等级31	非自动步枪伤害增加80%、忽略敌人25%装甲，一定几率瘫痪敌人肢体。
5	感知2、等级46	非自动步枪双倍伤害、忽略敌人30%装甲，高几率瘫痪敌人肢体。

觉察力

等级	习得要求	说明
无	感知3	可以在V.A.T.S中查看敌人的伤害抗性资讯。

锁匠

等级	习得要求	说明
1	感知4	可以撬开进阶级锁头。
2	感知4、等级7	可以撬开专家级锁头。
3	感知4、等级18	可以撬开大师级锁头。
4	感知4、等级41	撬锁时发夹不会再坏掉。

破坏专家

等级	习得要求	说明
1	感知5	爆炸物伤害提升25%，可以在工作台制作爆炸物。
2	感知5、等级10	爆炸物伤害提升25%，显示手雷的投掷弧度。
3	感知5、等级22	爆炸物伤害提升75%，效果范围扩大。
4	感知5、等级34	爆炸物双倍伤害、V.A.T.S下的爆炸物伤害加倍。

夜猫子

等级	习得要求	说明
1	感知6	晚上6点到早上6点，智力和感知加2。
2	感知6、等级25	晚上6点到早上6点，智力和感知加3，并且在潜行时获得夜视能力。

折射器

等级	习得要求	说明
1	感知7	获得10能量抗性。
2	感知7、等级11	获得20能量抗性。
3	感知7、等级21	获得30能量抗性。
4	感知7、等级35	获得40能量抗性。
5	感知7、等级42	获得50能量抗性。

狙击手

等级	习得要求	说明
1	感知8	狙击时可以屏气更久。
2	感知8、等级13	非自动狙击枪几率击倒敌人。
3	感知8、等级26	非自动狙击枪在V.A.T.S下增加25%的爆头命中率。

穿透器

等级	习得要求	说明
1	感知9	在V.A.T.S下可以无视阻碍直接命中目标，但命中率会降低。
2	感知9、等级28	在V.A.T.S下可以无视阻碍直接命中目标，命中率不会降低。

集中火力

等级	习得要求	说明
1	感知10	在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加10%命中率。
2	感知10、等级27	在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加15%命中率。
3	感知10、等级50	在V.A.T.S下对同一部位持续攻击能增加20%命中率，伤害提升20%。

耐力

坚忍

等级	习得要求	说明
1	耐力1	增加10伤害抗性。
2	耐力1、等级9	增加20伤害抗性。
3	耐力1、等级18	增加30伤害抗性。
4	耐力1、等级31	增加40伤害抗性。
5	耐力1、等级46	增加50伤害抗性。

铜肠铁胃

等级	习得要求	说明
1	耐力2	饮食摄取的辐射量减少。
2	耐力2、等级6	饮食摄取的辐射量进一步减少。
3	耐力2、等级17	饮食摄取并不会增加辐射量。

赐命者

等级	习得要求	说明
1	耐力3	增加20生命值。
2	耐力3、等级8	增加20生命值。
3	耐力3、等级20	增加20生命值，并且会缓慢回复生命值。

药物抗性

等级	习得要求	说明
1	耐力4	药物成瘾几率减少50%。
2	耐力4、等级22	不会再对药物上瘾。

水男孩/水女孩

等级	习得要求	说明
1	耐力5	在水中不再受到辐射伤害，而且可以在水中呼吸。
2	耐力5、等级21	潜在水中时敌人不会发现你。

抗辐射

等级	习得要求	说明
1	耐力6	增加10辐射抗性。
2	耐力6、等级13	增加20辐射抗性。
3	耐力6、等级26	增加30辐射抗性。

钒合金骨骼

等级	习得要求	说明
1	耐力7	减少30%肢体伤害。
2	耐力7、等级13	减少60%肢体伤害。
3	耐力7、等级26	不会再受到肢体伤害。

食人族

等级	习得要求	说明
1	耐力8	吃掉人类尸体可回复生命值。
2	耐力8、等级19	吃掉尸鬼或超级变种人尸体可回复生命值。
3	耐力8、等级38	吃嘛嘛香，吃掉人类、尸鬼或超级变种人尸体可回复大量生命值。

尸鬼体质

等级	习得要求	说明
1	耐力9	辐射可使你回复生命值。
2	耐力9、等级24	辐射可使你回复更多生命值。
3	耐力9、等级48	辐射可使你回复更多生命值，且部分狂尸鬼不会对你发动攻击。

太阳能供电

等级	习得要求	说明
1	耐力10	早上6点到晚上6点你的力量和耐力加2。
2	耐力10、等级27	阳光会慢慢治愈你的辐射伤害。
3	耐力10、等级50	阳光可以让你回复生命值。

魅力

瓶盖收集者

等级	习得要求	说明
1	魅力1	买卖时能获得优惠。
2	魅力1、等级20	买卖时能获得更大的优惠。
3	魅力1、等级41	可以投资商店500瓶盖来提高商店的购买力。

少女杀手/黑寡妇

等级	习得要求	说明
1	魅力2	与异性战斗增加5%伤害，在对话中更容易说服对方。
2	魅力2、等级7	与异性战斗增加10%伤害，在对话中可以恐吓对方。
3	魅力2、等级16	与异性战斗增加15%伤害，在对话中更容易以恐吓说服对方。

独行侠

等级	习得要求	说明
1	魅力3	在没有同伴的情况下，受到伤害减少15%，负重增加50。
2	魅力3、等级17	在没有同伴的情况下，受到伤害减少30%，负重增加100。
3	魅力3、等级40	在没有同伴的情况下，增加25%伤害。

攻击犬

等级	习得要求	说明
1	魅力4	你的狗肉可以咬住敌人。
2	魅力4、等级9	你的狗肉咬住敌人的时候，一定几率瘫痪敌人四肢。
3	魅力4、等级25	你的狗肉咬住敌人的时候，一定几率使敌人流血。

动物朋友

等级	习得要求	说明
1	魅力5	用枪瞄准等级比你低的动物敌人时，能安抚它。
2	魅力5、等级12	当你成功安抚动物后，可以煽动它攻击。
3	魅力5、等级28	当你安抚动物后，可以给它指令。

地方领导者

等级	习得要求	说明
1	魅力6	可以在工房聚落之间建立供给线。
2	魅力6、等级14	可以在工房聚落中建立商店和工作台。

派对男孩/派对女孩

等级	习得要求	说明
1	魅力7	不会对酒精成瘾。
2	魅力7、等级15	酒精效果加倍。
3	魅力7、等级37	酒精效果发动时，运气加3。

振奋人心

等级	习得要求	说明
1	魅力8	同伴在战斗中能造成更多伤害，而且攻击不会伤害到你。
2	魅力8、等级19	同伴在战斗中能造成更多伤害，而且不会被你的攻击伤害到。
3	魅力8、等级43	增加你同伴的负重。

废土低语者

等级	习得要求	说明
1	魅力9	用枪瞄准等级比你低的废土生物敌人时，能安抚它。
2	魅力9、等级21	当你成功安抚废土生物后，可以煽动它攻击。
3	魅力9、等级49	当你安抚废土生物后，可以给它指令。

注：实际上游戏中，等级2的废土低语者习得条件显示为魅力10，这为游戏文字显示错误。

恐吓

等级	习得要求	说明
1	魅力10	用枪瞄准等级比你低的人类敌人时，能安抚它。
2	魅力10、等级23	当你成功安抚人类敌人后，可以煽动它攻击。
3	魅力10、等级50	当你安抚人类敌人后，可以给它指令。

智力



V.A.N.S

等级	习得要求	说明
无	智力1	通往任务目标的最短路线会显示在V.A.T.S中。

医护

等级	习得要求	说明
1	智力2	治疗针可回复40%生命值，消辐宁可消除40%辐射。
2	智力2、等级18	治疗针可回复60%生命值，消辐宁可消除60%辐射。
3	智力2、等级30	治疗针可回复80%生命值，消辐宁可消除80%辐射。
4	智力2、等级49	治疗针和消辐宁可回复全部生命和消除所有辐射，且效果加快。

枪支迷

等级	习得要求	说明
1	智力3	开放基本等级和等级1枪支改造。
2	智力3、等级13	开放等级2枪支改造。
3	智力3、等级25	开放等级3枪支改造。
4	智力3、等级39	开放等级4枪支改造。

骇客

等级	习得要求	说明
1	智力4	可以破解进阶级终端机。
2	智力4、等级9	可以破解专家级终端机。
3	智力4、等级21	可以破解大师级终端机。
4	智力4、等级33	终端机不会被锁定。

搜刮者

等级	习得要求	说明
1	智力5	在拆解武器与装甲时能获得稀有元件（如螺丝、铝等）。
2	智力5、等级23	在拆解武器与装甲时能获得稀有元件（如电路元件），如果有你最爱的元件，会发光显示。

科学!

等级	习得要求	说明
1	智力6	开放基本等级和等级1高科技改造。
2	智力6、等级17	开放等级2高科技改造。
3	智力6、等级28	开放等级3高科技改造。
4	智力6、等级41	开放等级4高科技改造。

药剂师

等级	习得要求	说明
1	智力7	药物效果时间延长50%。
2	智力7、等级16	药物效果时间延长一倍。
3	智力7、等级32	药物效果时间为原来的150%。
4	智力7、等级45	药物效果时间为原来两倍。

机器人专家

等级	习得要求	说明
1	智力8	破解机器人后能让它关闭或者自我毁灭。
2	智力8、等级19	破解机器人后可以让它发动攻击。
3	智力8、等级44	破解机器人后能给它特定指令。

核能物理学家

等级	习得要求	说明
1	智力9	辐射武器伤害增加50%，核融合核心寿命增加25%。
2	智力9、等级14	辐射武器伤害增加100%，核融合核心寿命增加50%。
3	智力9、等级26	核融合核心能从动力装甲弹出并作为武器（不装备手雷的情况下按住RB键/R1键弹出核心），寿命为原来两倍。

忍无可忍!

等级	习得要求	说明
1	智力10	生命低于20%时增加20伤害抗性，造成伤害增加20%。
2	智力10、等级31	生命低于20%时增加30伤害抗性，造成伤害增加30%。
3	智力10、等级50	愤怒状态下杀敌能回复生命值。

敏捷

双枪侠

等级	习得要求	说明
1	敏捷1	非自动手枪伤害增加20%。
2	敏捷1、等级7	非自动手枪伤害增加40%，射程增加。
3	敏捷1、等级15	非自动手枪伤害增加60%，射程增加。
4	敏捷1、等级27	非自动手枪伤害增加80%，一定几率解除敌人武装。
5	敏捷1、等级42	非自动手枪伤害增加100%，高几率解除敌人武装，几率瘫痪敌人肢体。

突击队

等级	习得要求	说明
1	敏捷2	自动武器增加20%伤害。
2	敏捷2、等级11	自动武器增加40%伤害，增加盲射命中率。
3	敏捷2、等级21	自动武器增加60%伤害，进一步增加盲射命中率。
4	敏捷2、等级35	自动武器增加80%伤害，一定几率令敌人畏惧。
5	敏捷2、等级49	自动武器造成双倍伤害，高几率让敌人畏惧。

潜行

等级	习得要求	说明
1	敏捷3	潜行时被发现的难度提高20%。
2	敏捷3、等级5	潜行时被发现的难度提高30%，不会触发地板陷阱。
3	敏捷3、等级12	潜行时被发现的难度提高40%，不会触发地雷。
4	敏捷3、等级23	潜行时被发现的难度提高50%，跑步不会增加被发现几率。
5	敏捷3、等级38	进入潜行状态后远方的敌人将不能发现你。

沙德曼先生/睡魔

等级	习得要求	说明
1	敏捷4	可以直接杀死睡梦中的人，消声武器的偷袭伤害增加15%。
2	敏捷4、等级17	消声武器的偷袭伤害增加30%。
3	敏捷4、等级30	消声武器的偷袭伤害增加50%。

行动派男孩/行动派女孩

等级	习得要求	说明
1	敏捷5	行动点数回复速度增加25%。
2	敏捷5、等级18	行动点数回复速度增加50%。

移动标靶

等级	习得要求	说明
1	敏捷6	冲刺时伤害抗性增加25，能量抗性增加25。
2	敏捷6、等级24	冲刺时伤害抗性增加50，能量抗性增加50。
3	敏捷6、等级44	冲刺时行动点数消耗减少50%。

忍者

等级	习得要求	说明
1	敏捷7	远程偷袭伤害提升2.5倍，近战偷袭伤害提升4倍。
2	敏捷7、等级16	远程偷袭伤害提升3倍，近战偷袭伤害提升5倍。
3	敏捷7、等级33	远程偷袭伤害提升3.5倍，近战偷袭伤害提升10倍。

快手

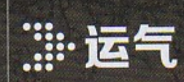
等级	习得要求	说明
1	敏捷8	加快上弹速度
2	敏捷8、等级28	V.A.T.S中上弹将不消耗行动点数。

电击突袭

等级	习得要求	说明
1	敏捷9	V.A.T.S近战距离大幅提升。
2	敏捷9、等级29	V.A.T.S近战距离进一步提升，距离越远，伤害越高。

功夫

等级	习得要求	说明
1	敏捷10	对第二个V.A.T.S目标造成的伤害提升25%。
2	敏捷10、等级26	对第三个以上的V.A.T.S目标造成的伤害提升50%。
3	敏捷10、等级50	对第四个V.A.T.S目标造成爆击。



运气



寻宝高手

等级	习得要求	说明
1	运气1	能在搜刮中找到额外的瓶盖。
2	运气1、等级5	能在搜刮中找到更多的瓶盖。
3	运气1、等级25	能在搜刮中找到更更多的瓶盖。
4	运气1、等级40	能在搜刮中找到更更更多的瓶盖，敌人死亡时一定几率掉出瓶盖。

行乞者

等级	习得要求	说明
1	运气2	能在搜刮中找到额外的弹药。
2	运气2、等级7	能在搜刮中找到更多的弹药。
3	运气2、等级24	能在搜刮中找到更更多的弹药。
4	运气2、等级37	能在搜刮中找到更更更多的弹药。

血肉横飞

等级	习得要求	说明
1	运气3	伤害增加5%，死亡的敌人会血肉横飞。
2	运气3、等级9	伤害增加10%。
3	运气3、等级31	伤害增加15%。
4	运气3、等级47	死亡的敌人血肉横飞的同时，他身边的同伙也不例外。

神秘客

等级	习得要求	说明
1	运气4	一定几率神秘客会在V.A.T.S中协助玩家战斗。
2	运气4、等级22	神秘客出现几率变高。
3	运气4、等级41	神秘客出现几率变高，且一定几率补满玩家爆击条。

白痴学者

等级	习得要求	说明
1	运气5	一定几率从行动中获得3倍经验值，几率与智力成反比。
2	运气5、等级11	一定几率从行动中获得5倍经验值，几率与智力成反比。
3	运气5、等级34	一定几率从杀敌中获得3倍经验值，几率与智力成反比。

爆击强化

等级	习得要求	说明
1	运气6	爆击伤害增加50%。
2	运气6、等级15	爆击伤害增加100%。
3	运气6、等级40	爆击伤害增加150%。

爆击储蓄

等级	习得要求	说明
1	运气7	可以储蓄1个额外的爆击。
2	运气7、等级17	可以储蓄2个额外的爆击。
3	运气7、等级43	可以储蓄3个额外的爆击，每存下一个爆击，就有几率多存一个爆击。

死神的冲刺

等级	习得要求	说明
1	运气8	在V.A.T.S每次杀敌有15%的几率补满行动点数。
2	运气8、等级19	在V.A.T.S每次杀敌有25%的几率补满行动点数。
3	运气8、等级46	在V.A.T.S每次杀敌有35%的几率补满行动点数。

幸运四叶草

等级	习得要求	说明
1	运气9	在V.A.T.S每次命中有几率补满爆击条。
2	运气9、等级13	补满爆击条的几率更高了。
3	运气9、等级32	补满爆击条的几率变得相当高了。
4	运气9、等级48	补满爆击条的几率变得极高了。

跳弹

等级	习得要求	说明
1	运气10	敌人的远程攻击可能会造成自己死亡，生命值越低几率越高。
2	运气10、等级29	几率进一步提高。
3	运气10、等级50	敌人的远程攻击造成自己死亡时，一定几率补充你的爆击条。

由于本作中可以直接用技能点增加“七围”数值的缘故，初始加点玩家可以更自由一些。对于新手玩家来说，推荐的加点是力量3、感知7、耐力1、魅力5、智力4、敏捷6、运气2的开局配置。这个配置的好处是玩家可以开锁、骇客两不误，这两个技能练上去基本上废土就没有锁和终端机能阻止玩家了。感知7可以在通过康科德的剧情后通过获得感知娃娃直接升到8并达到学习“狙击手”的能力，对于主用枪的玩家来说，这个技能相当强力。力量3可以保证玩家至少拥有着改造装甲的能力，敏捷5可以学到的技能能保证玩家在V.A.T.S中有充足的战斗力。魅力5可以让玩家在获得《你最SPECIAL！》后直接加到魅力6并学会实用的技能“地方领导者”，这个技能能给玩家的聚落建设带来极大的便利。

当然，这个开局也只是千千万万种开局方式的其中一个而已，玩家可以按照自己的爱好来创造出一个属于自己的废土浪人，这也正正是本作的乐趣之一。

流程攻略

下文的流程攻略以流程要点为主，剧情将不会有太多的提及。而流程过半后剧情会因为玩家的选择直接导致不同的走向，所以关于一些重要的选择下文会重点标出。必须再次说明的是，下文攻略中的很多流程部分都不是惟一的，它会根据玩家之前的行动或者选择发生一些或大或小的变化，其中包括过程甚至是任务顺序，由于篇幅关系也不能一一列出，所以玩家在参照本攻略游玩时发现与实际情况不符乃是正常状况，这些差异是不会影响剧情的大走向的。

超越时空

●剧情

2077年10月23日，主角一家三口，当然还有他们的机械管家噶抓一起又迎来了一个美好的早上。然而，好时光总是那么短暂。随着核战争的爆发，主角一家三口被安置到了111号避难所的冷冻舱了。然而即便是避难所也保证不了主角的安全，不速之客的闯入使得最爱之人死在了主角的眼前，而亲生儿子也被绑架。不知过了多长时间，身为111号避难所惟一幸存者的主角从冷冻舱走出。他脑海中的问题一个接一个：不速之客是谁？他们为什么要绑架自己的儿子？主角为什么是避难所的惟一幸存者？而其中最大的问题是：

“我到底沉睡了多长时间？”

●流程要点

1. 一开始跟着剧情的指向走就行，玩家可以顺便领略一下战前的好时光，毕竟不久后这些好光景就不复存在了。

2. 能力的加点可以参考前文系统部分，不过也无需太过认真，因为之后还有改动的机会。

3. 从冷冻舱出来后可以先把对面的冷冻舱开了，尸体上还有一个“结婚戒指”可以回收一下。111号避难所的流程相当简单，根据教程一步步走就行，变种蟑螂是本作中最弱的敌人，玩家无论哪种攻击对它基本都是一击毙命。避难所中没什么好东西，其中一个终端机中有个游戏《红色威胁》，别忘了拔下来。另一个值得一提的是冷冻枪，这把武器被锁在了一个柜里，不过现在的玩家不光没有开锁的能力（大师级），而且连发夹也没有，以后再来回收吧。

4. 在步出避难所前还会有一次修改能力与外貌的机会，有需要的玩家不要放过。姑且不说外貌，修改能力的机会就只有这一次了。

5. 回到庇护山丘后玩家会和“噶抓”重逢，之后可以跟着它把庇护山丘的敌人清理一遍。庇护山丘以后玩家有的是机会回来，里面有不少值得搜刮的东西。最值得一提的是家里婴儿房的地上有一本《你最SPECIAL！》，取得后能加一点能力点，厨房里的漫画书《蛮人古古那》也别忘了。





之后噶抓就能加入，初期来说是个不错的战斗力补充，不过笔者推荐先不要让它加入。

6. 在去往康科德的途中，玩家会来到一个叫"红火箭维修站"的地方，这里玩家会遇到系列标志性同伴"狗肉"。狗肉加入后可以原地搜刮一下，维修站后面的山坡上有一个洞穴，里面可藏着不少好东西。

7. 到达康科德后顺着枪声前进即可，接着便是第一次和人类敌人的遭遇战，战斗要点基本不变，小心不要被燃烧中的汽车残骸炸死即可，那些车用的可是核动力，一旦爆炸那可是一个微型核弹的威力。

8. 消灭外围的敌人后就可以继续进入博物馆了，别忘了把门前义勇兵尸体旁的雷射毛瑟枪给捡起来。

"可搜刮到的好东西：《红色威胁》游戏带、冷冻枪（需开锁技能）、《你最SPECIAL！》、《蛮人古古那》"

自由钟声响起＋庇护山丘

●剧情

要想在废土上找一个人，简直是大海捞针。靠自己一人之力寻找线索无疑是天方夜谭，主角必须找到盟友来帮助自己。碰巧的是，德博物馆内的义勇兵也是这样想的。那么问题就来了，要怎么做才能阻止源源不断来袭的掠夺者大军呢？

●流程要点

1. 新武器"雷射毛瑟枪"相当强力，每一发的威力会根据玩家"上条"（上弹）的次数来决定，每上弹多一次，威力多一倍，初期威力基本能秒杀杂兵级别敌人。缺点是每开一枪就要上一次弹，攻击与上弹速度都不快，看上去真颇有几分"毛瑟枪"的风范。

2. 博物馆的战斗不难，一路往上前进即可，中间玩家会来到一个有两个敌人的房间。一开始那两个敌人会在聊天，玩家可以借此尝试一下以潜行状态偷袭他们。

3. 和普雷斯德·加维初次见面后，玩家可以趁此机会在房间里搜刮一下，在桌上能找到一个能增加玩家1感知的"感知娃娃"，司吉特旁边的桌上有一本《罗科玩家》。



4. 核融合核心在下层，玩家需要开锁才能获得核融合核心。开锁的方法有两种：撬锁或者骇终端机，随便选一个即可。玩家在之后的探索中还会多次遇到类似的情况，不过部分锁只能通过终端机打开。

5. 获得核融合核心就可以穿上动力装甲了，拔下旋转机枪后就可以大开杀戒了。

6. 在这里的战斗中玩家会首次遇到系列最强敌人"死亡爪"的袭击。和吓人的名字一样，死亡爪攻击力相当之高，以肉体之身和它战斗的话玩家甚至可能会被一击必杀。虽然玩家已经穿上了动力装甲，但依然不可轻视。除了依靠机枪压制之外，玩家还可以通过射击汽车引爆来对它造成伤害。



7. 之后玩家只要跟着加维回到庇护山丘即可，当然提前到达山丘也未尝不可。玩家也可以趁机把动力装甲保存在刚刚的"红火箭维修站"，毕竟以现在的玩家来说，可没有多少核融合核心供装甲使用。

8. "庇护山丘"本是一个属于义勇兵线的前置任务，但由于其任务内容比较简单又比较重要，所以笔者把这个任务直接放在这里讲解。这个任务本质上就是一个聚落建设的教学关。玩家需要和司吉特对话，之后只要根据提示建设设施即可，绝大部分材料都可以在庇护山丘内获得。对于初期的玩家来说农作物的种子比较难弄，向商人购买是个不错的选择（例如里康科德不远处的鼓丘食堂）。

"搜刮到的好东西：感知娃娃、《罗科玩家》"

联邦之宝

●剧情

在加维的建议下，主角来到了联邦地区最大的聚落：钻石城。这个以战前棒球场为主题的根据地比起外面废土可谓是繁荣不少。在钻石城前，主角和记者（自称）派普相会了，也第一次听到联邦的最大势力，同时也是最大恶梦之一的"学院"。

●流程要点



1. 前往钻石城前玩家可以去四周探索一下，本作的大地图从危险程度划分，西边以及北边最安全，东边与南边则反之。初期探索的时候玩家可以参考一下这个规律，别跑着跑着去了什么危险的地方。

2. 钻石城在地图的南边，在波士顿的废墟中探索时要注意掠夺者与超级变种人的袭击，这两种敌人在废土上可是建立了数量众多的根据地，而且经常靠的很近。不过他们之间也会战斗就是了，初期小心不要被卷入其中。

3. 遇见派普后能触发与她相关的支线"世纪故事"，完成访问后她就能成为队友了。

4. 钻石城是本作中最大的聚落，玩家基本可以在这里获得所有服务：武器、补给、防具、药物、治疗，玩家甚至能在这里剪头发和整容，有余钱的玩家还可以花上2000瓶盖在市长办公室的秘书处购买房产。玩家大可以趁这个时候逛一下。

5. 来到小巷里的瓦伦坦侦探事务所便能继续主线剧情了。

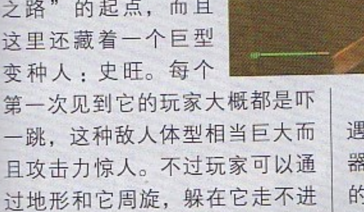
怪客瓦伦坦

●剧情

尼克·瓦伦坦表面上是个私家侦探，实际上他却不止止是一个侦探这么简单。话虽如此，现在的重点并不是这个，而是瓦伦坦能帮助主角获得找到儿子的线索，但是他现在被捉了。是时候把他救出来了，虽然听上去很简单，做起来就是另外一回事了。

●流程要点





1. 公园街站不难去，问题是这个站旁边的公园：波士顿公园。这个公园是另外一个重要支线“通往自由之路”的起点，而且这里还藏着一个巨型变种人：史旺。每个第一次见到它的玩家大概都是吓一跳，这种敌人体型相当巨大而且攻击力惊人。不过玩家可以通过地形和它周旋，躲在它走不进来的室内或者小巷里并趁机攻击是个不错的选择。

2. 当然还有个更好的方法，史旺躲在公园内的池塘里，不要靠近并惊动它就可以安然无恙了。

3. 接下来的流程中玩家遇到的敌人大多配置着自动武器，被子弹连续击中还是挺痛的。利用潜入并打好第一枪来获得先机吧。

4. 关押瓦伦坦的房间被锁上了，玩家可以利用开锁技能打开，或者捡到门前小BOSS的尸体上的钥匙。



5. 救出瓦伦坦后别忘了在房间内的“演讲娃娃”给拿了。

6. 之后的流程就简单了，跟着瓦伦坦一路杀出去即可，重新回到入口处后玩家会遇到“瘦皮马龙”和他的手下，这里可以通过说服他来避免战斗。当然，打过去也没什么难的，开打后立即找掩体即可，冲锋枪齐射的威力在初期还是挺大的。

“可搜刮到的好东西：演讲娃娃、《爱的生活》”

重聚

●剧情

在获得尼克·瓦伦坦的帮助后，主角很快就知道了儿子的下落，或者说至少知道了了解儿子下落的人是谁，是时候登门拜访一下了。

●流程要点

1. 尼克·瓦伦坦成为同伴后便能去造访克罗格的屋子，在瓦伦坦开锁失败后玩家就能尝试自己开锁了。能力不够的话则还需要去找一下钥匙。获得钥匙的方法有几种，一是到达市长办公室并和秘书对话，花250瓶盖或者用你的个人魅力就能获得钥匙。

2. 开门后在桌子下就能发现暗门开关，之后只要调查桌子上的香烟“旧金商艳阳”即可继续任务。

3. 跟随狗肉一路前进，当狗肉停下脚步的时候就可以调查线索了，玩家要寻找的要不就是“旧金商艳阳”，要不就是“带血绷带”。调查的途中小心克罗格埋下的陷阱，中途还会遇到几次敌人，不过和陷阱相比威胁小多了。

4. 一路跟踪来到哈根堡垒，在外围寻找进去堡垒的门途中小心楼顶的自动炮台。进入堡垒的方法很多，其中一个比较简单的路线是从地下停车场进去。



5. 堡垒内的敌人全是合成人，合成人拿着的都是能量武器，对于初期的玩家来说威胁还是很大的，玩家可以考虑换件动力装甲再开打。进入哈根堡指挥中心后能在一个类似于食堂的地方内的厨房找到“能量武器娃娃”。

6. 一路往下走就能和克罗格相会了，这里的战斗是无可避免的。克罗格勉强算是个BOSS级别的敌人，和其他敌人相比不同的是他会隐身。和其他游戏那些走近一点就立即看穿不同，本作敌人的隐身的效果极佳，而且在隐身的时候玩家并不能用V.A.T.S攻击他。不过玩家的同伴可是有着一双精金火眼，朝着同伴攻击的方向开枪攻击即可。隐身效果也会在一段时间后失效，玩家可以趁机尽情输出。

7. 胜利后就可以离开了，离开前别忘了把克罗格身上所有的东西都拿走。这里的“所有”不光光指的是装备，还有另外一些“部位”也别忘了。



8. 之后的剧情会根据玩家是否与派普结识而发生一点小变化，但流程基本不变。

“可搜刮到的好东西：能量武器娃娃、《美国机密行动手册》、《罗科玩家》、《枪弹世界》”

危险心灵

●剧情

克罗格已经死了，这个已经改变不了了。但主角还是可以从中获得信息的，想当然不可能单纯靠问了，这回主角需要深入到克罗格的心灵来获取情报。

●流程要点



1. 这个任务的一些对话会与玩家之前的行动相关，如果玩家有完成过支线“记忆保管库”的话，这里的对话会有所不同。当然，流程并不会发生任何变化。

2. 记忆保管库位于“芳邻镇”。这个小镇有着不少支线任务，其中一个支线任务“大挖掘计划”能在武器店后头的小巷尽头触发。过程颇有趣味，而且关系着同伴之一“汉考克”的加入。当然，这只是题外话。



3. 在“心灵”的探索中，玩家只要顺着场景一路走下去即可，和不同的物品互动能得知详细的剧情。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

发光海

●剧情

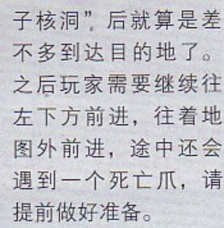
现在主角的目标已经很清晰了，那就是臭名昭著的"学院"。但即便如此，对于如何找到"学院"主角还是一头雾水。是时候寻求些专业人士的帮助了，例如，"前学院"科学家？

●流程要点



1.发光海位于地图的西南部，是整个游戏中环境最恶劣的地区。这个地区基本保持了核爆后原爆点的原貌，一片废墟的同时辐射浓度很高。充足的抗辐宁与消辐宁是必不可少的了，准备一套核生化防护衣也未尝不可。当然，最好的选择依然是动力装甲，毕竟发光海中的敌人还是比较强的。

2.发光海可有着不少好东西，在西面接近地图的边缘处还能找到一套不错的动力装甲。





3.来到地图左下角处的"原子核洞"后就算是差不多到达目的地了。之后玩家需要继续往左下方前进，往着地图外前进，途中还会遇到一个死亡爪，请提前做好准备。

猎人/猎物

●剧情

要想进入学院，主角只能从内部入手。在科学家维吉尔的建议下，主角开始寻找一个"追猎者"并试图获得其身上的晶片。不过听说追猎者是学院最强战力，以一敌十完全不是问题。那么面对带着狗的流浪汉，不知道它又能不能对付呢？

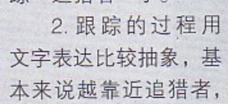
注意！ 在开始这个任务之前，笔者强烈建议先完成三大势力的相关支线任务并加入其中。三大势力分别为义勇兵、铁路组织和钢铁兄弟会。详情可参考后文路线部分。

●流程要点



1.来到CIT（联邦科技研究院）后就能打开哔哔小子，调到广播频道后就可以开始追踪"追猎者"了。

2.跟踪的过程用文字表达比较抽象，基本来说越靠近追猎者，信号就越强，噪音就更频繁。不过目的地是早已确定的了，跟着信号一路往东边前进，"葛林科技基因研究院"便是玩家的目的地。



3.研究院内早已哀鸿遍野，那里的"枪手"雇佣兵们正在和追猎者展开激烈的战斗。虽然对方只有一人，但人数众多的枪手却明显处于下风。玩家只需一路消灭枪手并往楼上前进即可，小心枪手设置的自动炮台。



4.追猎者和之前的克罗格打法类似，趁其隐形失效的时候猛攻即可。击败追猎者后别忘了搜刮尸体获得晶片。



5.之后玩家需要在楼梯下的工具箱找到密码才能把合成人救出，之后就可以搭乘电梯离开了。

分子等级+制度化

●剧情

晶片到手，通往学院的路仿佛清晰了起来。在盟友的帮助下，主角得以进入了学院内部。儿子的下落、学院的真面目，经过漫长的旅程，真相也终于被揭露在了主角的面前。然而对于主角，也对于整个联邦来说，真正的故事才刚刚开始。

●流程要点



1.在这个主线之后便是分支剧情了，而且基本是牵一发而动全身。

2.由于奖杯/成就的缘故，无论是为了白金/全成就，还是单纯为了看剧情，全路线走过一回都是有必要的。和奖杯/成就相关的路线有三条，分别是学院、铁路组织和钢铁兄弟会。接下来的攻略的路线依次为"学院"、"铁路组织"、"钢铁兄弟会"，并会在相关剧情或者选项中标明存档时机。由于本攻略是以"一周目全剧情相关奖杯/成就"为主，所以在一些剧情细节里可能会与玩家自己的流程会有所出入。

在以下的攻略流程中玩家只需要照着攻略做，并在相应的时间点备份好存档就能保证一周目把所有路线都走过一遍。

3.传送装置建在哪里，向谁求助都不会影响接下来路线的选择。首选当然是庇护山丘，毕竟作为玩家大本营，这里的资源（垃圾）应该是最多的。传送装置的建造相当简单，惟一需要注意的是装置必须建造在一个独立的电路系统里。而且需要的电力颇多，没有"科学！"技能的话就只能用小发电机凑数了。建造发电机后别忘了把电线和装置的每个部分连接起来。

4.到达后记得先把司吉特给你的网路扫描器放进终端机并获得"全像卡带"。在跟"父亲大人"的初始见面时，他会询问玩家是否加入学院。就如之前所提过的那样，加入某方势力并不会影响其他势力的加入以及对你的态



度，所以尽管放心加入就好了。值得注意的是，这里选择拒绝的话会直接跟学院敌对，学院结局路线也不可能再次触发。

5. “制度化”单纯只是介绍学院以及学院成员的一个章节，玩家只要按照提示跟指定的NPC打招呼就行，在这个部分玩家可以对学院的概况有一个基本的了解。

学院线

合成人拘留

●剧情

在和“父亲大人”见面后，主角决定暂时协助学院。学院交给主角的第一个任务就是去把一个逃脱的合成人给捉拿回来。这个合成人在逃出去后篡改了自己的记忆并成为了一个掠夺者，他现在有了一个自己的小帮派并占地为王，是时候把他捉回来了。

●流程要点

1.玩家需要来到东面的“自由之地”去捉拿逃脱的合成人。这里是一个由废船和水上平台组成的场景，前进的时候除了要小心不要失足掉下水之外，还要小心远方敌人的黑枪。

2.远方的高塔便是玩家的目的地。在靠近高塔的时候必须小心高塔内敌人的攻击，高塔内其中一个敌人装备着胖子核弹，玩家被直接命中的话可是可能会一击必杀的。由于这场战斗的场景是在水面上，所以不推荐使用动力装甲（因为动力装甲一旦下水就是石沉大海）。

3.利用移动平台来到高塔后一路往上前进即可，在船长室的时候追猎者X6-88会跟玩家对话并把密码交给玩家，在之后与合成人的对峙中只要说出密码便能省去对付合成人的麻烦。在离开之前别忘了把船长室内的特殊武器“恐怖步枪”给拿了。

4.任务完成后玩家便能在学院里有一个属于自己的小房间并可以在里面休息了。



“可搜刮到的好东西：《美国机密行动手册》、恐怖步枪”

碉堡山之役

●剧情

铁路组织一直都是学院的眼中钉，这个组织虽然在各方面都不及学院，但擅长隐秘行动以及收集情报的他们还是给学院带来了极大的麻烦。经过调查，铁路组织准备在一个叫碉堡山的地方帮助合成人逃脱。但对方显然已有备而来，这次回收看起来应该就没上一次简单了。

●流程要点



1. 碉堡山之役是一场大混战，兄弟会、铁路组织和学院会在这里打个热火朝天，如果玩家之前加入了铁路组织的话，这里的铁路组织并不会攻击玩家（除非玩家先攻击他们）。

2. 这个任务的完成方法有很多，其中一个最简单的方法就是无视双方士兵，直接往目的地前进。由于玩家同时属于铁路组织和学院的缘故，这里双方都不会攻击玩家。当然玩家还是需要小心自动炮塔，毕竟自动炮塔可不认势力。

3. 最后面对四个合成人的场景中，玩家如何处置他们将直接导致不同的剧情走向。玩家可以在利用密码初始化并回收合成人（学院线），杀死合成人（钢铁兄弟会线）还是放过合成人（铁路组织线）三个处置方法中选一个。



值得注意的是，选择后两个的话玩家会立即与学院敌对，之后还需要把跟随着你的追猎者给干掉才行。

4. 回收合成人后回到CIT废墟，进去后一直往楼上跑即可。废墟内超级变种人和合成人们正在激烈战斗中，嫌麻烦或者潜行流的玩家可以选择直接无视变种人直接往楼顶跑。之后和父亲大人对话即可完成这个任务。

人类：已重新定义

●剧情

从父亲大人的口中，主角得知了学院的目的，以及它一直被联邦误解的事实。而现在父亲大人已不可能继续领导学院，领导学院的重任落在了主角的身上。

●流程要点

1. 同样是一个以剧情为主的主线，在主线结束后追猎者X6-88会加入并成为玩家同伴。

2.之后学院会有一些支线任务可以完成，玩家可以趁机去探索一下学院内部。



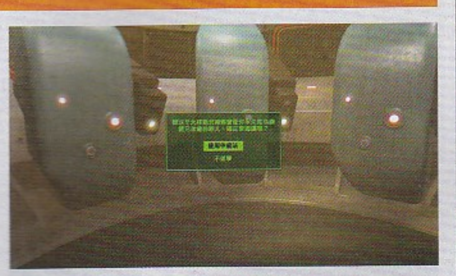
特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

大核融合厂

●剧情

学院从创立那一天起就不停地往下扩张，而现在为了更好地实现父亲大人的伟大计划，扩张显得更加迫在眉睫。但是扩张需要动力来源，学院惟一的动力来源反应炉却缺少了一个铍振荡器。学院已经得知了铍振荡器的所在地，但同时钢铁兄弟会也对其虎视眈眈。虽然主角完全听不懂这个振荡器是什么东西，但既然是为了学院的大义，那么赴汤蹈火也在所不辞。

●流程要点





1. 首先在开始整个任务之前，先备份好存档，这个存档标记为**存档一**。

2，在正式开始前，玩家可以在学院和钢铁兄弟会中选择一方进行协助，除了一些细节上的区别外，大体流程基本相同。

3. 和艾利对话并利用中继站就可以传送到大核融合厂的楼顶。这里的敌人都是钢铁兄弟会，由于都是些肉体之身，所以对付起来相当轻松，只要小心穿动力装甲的敌人即可。

4. 发现电梯不能运作后玩家需要寻找高层钥匙卡，转身来到二层能在办公桌内找到终端机密码以及高层钥匙卡。利用终端机密码就可以直接打开二层房间内的终端机（当然你也可以直接把电脑骇掉，如果你学会相关技能的话），查看邮件后就能得知铍振荡器的所在地了。在搭电梯往下走时别忘了把桌上的杂志《特斯拉科学》给拿了。

5. 上述这个流程是可逆的，玩家可以先把电脑骇了，然后再去找高层钥匙卡（实际上系统也是这样指示你的）。

6. 在坐电梯一路往下的途中，对面会不断涌出兄弟会的成员。由于玩家无路可逃的缘故，所以还是尽快把敌人消灭吧。

7. 中途电梯动力会被兄弟会停掉，出电梯后沿着残骸一路往上走然后把动力恢复就行。

8. 来到反应炉之后，玩家需要进入消毒房，然后进入反应炉内部把铍振荡器“拔”出来。值得一提的是，反应炉内部的辐射含量超高。含量之高并不是单靠抗辐宁和动力装甲就能解决的问题，不过玩家可以在这个场景后方的房间内发现“核生化防护衣”，有这个就好办多了。

9. 进入后快速地把铍振荡器拿到手之后就可以开始脱离了，迅速解决炮台后就可以离开反应炉内部了。

10. 在反应炉外玩家会遇到安保机器人的反抗，其中有一个大型机器人特别棘手。不过鉴于玩家角色现在的能力，轻松解决不在话下，小心的是它HP耗尽后会自爆，这个爆炸是会对玩家产生伤害的，小心不要太过靠近而被炸死了。

11. 一路往上逃后会遇到学院和兄弟会在一楼大堂内火拼。玩家可以选择协助学院，也可以选择无视直接逃离融合厂，接着直接返回学院即可。

“可搜刮到的好东西：《特斯拉科学》”

压制住

●剧情

:学院一直都广纳人才，只要是有才能的人并且愿意为学院服务的话，无论你是哪方势力都能在学院找到容身之处。华勒斯就是这样一个人才，但是在招募他的时候学院却遇到了意想不到的阻碍 :义勇兵。

●流程要点

1，这个任务的流程和剧情会根据玩家是否加入义勇兵而发生变化，如果玩家加入了义勇兵的话，这里玩家需要对付的就是义勇兵，否则就只是一群枪手而已。

2. 枪手的话直接解决即可，反正也是一堆匪徒而已，义勇兵的就要花点心思来避免流血状况出现了。

3. 在与义勇兵谈判的时候，玩家可以选择让他们直接攻进去，但这样做会直接和学院决裂并让学院线强制终止。在这里最好的处理方法就是通过口才直接说服义勇兵撤退。

4. 但如果说服失败，玩家又不想和义勇兵或者学院为敌的话，这里可以直接无视双方。等待义勇兵直接攻进去，过一会后进去就能发现义勇兵已经全灭了。

5. 说服华勒斯的部分不难，威胁或者以理服人都可行。

启动

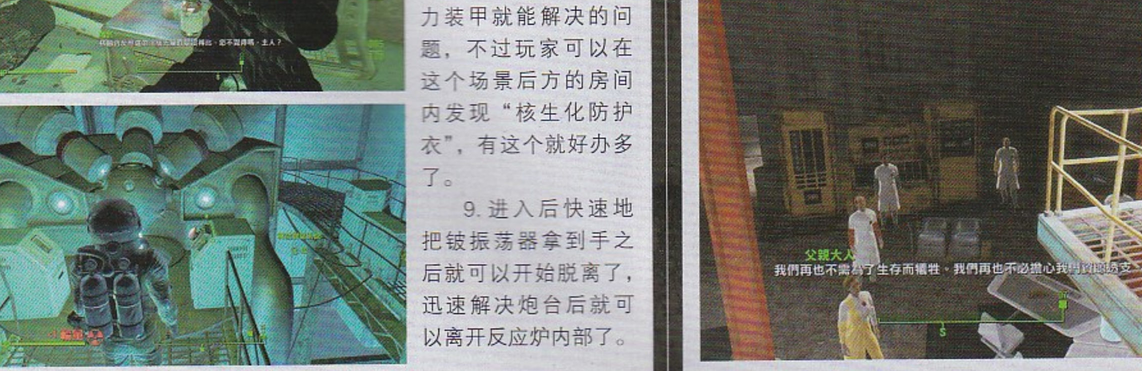
●剧情

一切都已准备就绪，是时候让联邦的真正主人、学院的新领导人，也就是主角你，来向废土的人们宣布你的到来了。

●流程要点

1. 首先在开始整个任务之前，先备份好存档，这个存档标记为**存档二**。

2. 同样是一个以剧情为主的主线任务，惟一值得一提的是在这个任务开始之前，玩家会接到支线任务“分割的房子”，有兴趣的玩家可以先去完成。



到此为止

●剧情

宣布自身存在后就是时候开始大清洗了，第一个目标当然是学院的宿敌：铁路组织。

●流程要点

1.正如任务名所说的那样，这个任务之后铁路组织将不复存在。



2.流程需要玩家把铁路组织的所有领导人杀死，其中包括葛洛莉、工匠汤姆、卡灵顿博士、戴瑟蒙娜和迪耿。如果





玩家之前有完成支线“自由之路”（参考后文）的话，这个任务会相当简单，直接快速移动到铁路总部，然后大开杀戒即可。

3.但如果玩家没有加入铁路组织的话，那就有点麻烦了。进入总部的方法可以参考后文，问题是迪耿这家伙，除非玩家加入了铁路组织，要不然迪耿是会满地图跑的，不过他的位置会直接显示在哔哔小子，所以单纯也只是跑腿的问题而已。

飞船坠落

●剧情

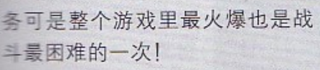
铁路组织后便是钢铁兄弟会了，即使对于学院来说，他们也无疑是一个棘手的敌人。但为了大义，区区一群旧世界科技狂热分子又怎能阻止时代前进的步伐呢？

●流程要点

1.料理完铁路之后，便是钢铁兄弟会了。在这个任务之前，笔者推荐玩家把自己尽可能地武装起来，重型武器诸如胖子男孩或者导弹发射器最好带上。本个任务可是整个游戏里最火爆也是战斗最困难的一次！



2，在一开始的流程中，潜行流玩家可以选择从左方靠近，小心门前的地雷。当然对于非潜行流玩家来说，笔者也是推荐直接无视大门敌人然后往左方前进，毕竟这里的敌人真的是太多了。



3.玩家需要破坏三个装置，只要跟着指示跑就可以了。友军会随着玩家破坏装置的增多而慢慢传送进来，所以说最一开始玩家可以选择无视一部分敌人先把装置优先破坏掉。



4.垂直飞行机虽然看起来很强，但实际上并没有想象中那么强大，用导弹发射器把它打下来吧。





5.破坏三个装置后玩家需要保护合成人往“自由至尊”输入病毒。这里也是整个游戏里战斗最激烈且困难的部分，难点在于兄弟会会在这场战斗中倾巢而出。所有NPC，包括麦克森长老和圣骑士丹斯都会向玩家发动攻击，使出你的浑身解数应战吧。

6.大战过后别忘了搜刮战场，麦克森长老和丹斯的尸体上可是有不少好东西和“惊喜”等待着玩家的哦。

核心家庭

●剧情

一切可以阻碍学院前进步伐的势力都不复存在。学院终于获得了联邦的控制权。联邦仿佛往着更好的未来前进。但当主角回忆这一切牺牲时，还是不禁会想道，这一切真的值得吗？

●流程要点

1，单纯只是讲述结局的一个任务，玩家可以看看自己的选择到底为联邦带来了什么。



2.通关动画后玩家就可以自由行动或者尝试其他路线了。想选择铁路组织线的请读取**存档二**，钢铁兄弟会则读取**存档一**。

铁路组织线

通往自由之路

●剧情

铁路组织听说是学院的死对头，想必也对学院有所了解。看来要找到学院，和铁路组织打交道是必不可免的了，但是他们神出鬼没，连学院都找不到他们的总部，主角怎么才能找到他们呢？

●流程要点

1.这个任务的触发条件很多，其中一个为在钻石城或者芳邻镇听NPC对话提到铁路组织。



2.“自由之路”的起点是在波士顿公园，，玩家需要跟着地上的红线走。中途红线可能会被残骸中断掉，沿着大概的路线继续前进直到见到红线即可。玩家在途中除了会遇到敌人之外，还会碰到几个窨井盖，在盖子上会有红色的数字以及箭头标注对应的英文字母。用笔记下来因为接着有用。

3.一路来到“老北教堂”，小心里面的尸鬼，清理干净后就可以继续寻找线索了。顺着“提灯”的图案往地下通道前进即可。





4.在地下通道的尽头玩家能看到一个类似于密码盘的装置，玩家需要输入正确的密码才能继续前进。刚才井盖上的数字以及英文字母对应密码的位数以及相应字母，正确答案为“RAILROAD”。

5.进去后和铁路组织取得联系后就可以申请加入铁路组织了，但此时的玩家还不算正式加入。

交易手段

●剧情

虽然铁路组织首领戴瑟蒙娜对主角的来历有点怀疑，但由于迪耿的大力引荐，戴瑟蒙娜还是决定给主角一个机会：帮助卡灵顿博士找到他的“原型”机器。

●流程要点

1.在一开始的流程中，玩家只需要跟着迪耿跑就行，中途会时不时遇到几个敌人，解决即可，。

2.和“游者”见面后，玩家可以选择正面进攻还是按照迪耿的指示从下水道（逃生通道）或地下室进入目标建筑。虽然选择正面进攻的话玩家可以通过口才来说服“游者”为你提供掩护，但正面除了大量敌人之外还有一大堆地雷，怎么看也不是进攻路线的首选。而地下室则除了敌人外就是条死路，看来只有逃生通道才是正确的道路。



3.不过即便是逃生通道，玩家依旧会遇到很多合成人的阻扰，但由于是分批来的，所以压力不大。

4.拿到原型后就可以逃走了，



直接从正门出去打敌人一个措手不及吧。和迪耿分开后就可以直接回去铁路总部了。

5.任务完成后玩家正式加入铁路组织，迪耿也会成为可选择同伴之一。

地下卧底

●剧情

要想击垮强大的学院，铁路组织显然不能与之正面冲突。而现在铁路组织需要做的也正正是他们所最擅长：敌后行动。铁路组织需要找一个人来联络他们在学院内的卧底，而这个人必须有能自由出入学院的能力，而铁路组织内符合这个要求的也只有主角一人了。

●流程要点

1.要想触发这个主线任务，玩家除了“答应”加入学院之外，玩家还需要把“全像卡带”交给铁路组织。

2.和卧底取得联系后，玩家需要来到“剑桥聚合物研究所”，如果玩家是第一次来到这里的话，玩家还会触发一个支线任务“剑桥聚合物研究所”。

3.在“面试”中，玩家的选择会直接导致玩家“职位”的不同，不同的职位会导致玩家获得不同的“工作服”。

4.在想办法逃出去之前，还是先把正事给办了吧。在这里玩家遇到的敌人都是一些尸鬼而已，不难对付。

5.玩家需要先到达二层的C3实验室，先进入C1，然后沿着上方的通风口，一路走到尽头跳下洞口就可以到达C3实验室。之后只要调查终端机并查看邮件就能获得密码。值得注意的是不要关闭任何防卫设施，这样会直接引发警报，自动炮台会攻击玩家。当然，这也是逃出去的最快方法。

6.不要关闭防卫设施，而是直接把同位素隔离房的门锁打开。之后直接获得终端机旁的611号样本就可以离开C3了。

7.来到C4，通过C4的破洞就可以来到C5，利用终端机再次打开同位素隔离房的门锁。C4的旁边的仓库还有3111号样本。沿着楼梯左边的通道进去便能来到同位素隔离房（C2旁边），之后只要把同位素U-238拿到手就行，小心里面的发光种。





8.回到入口（C2），终端机左边的两个槽位从左到右分别放上3111号样本和611号样本，终端机右边放上U-238，之后只要在终端机执



反叛分子获得武器，值得注意的是，玩家即使是选择提供武器，最后还是需要亲自走一趟去获得素材，所以还是把武器自己留着吧。

10. 完成这个任务后玩家就可以获得强力武器“射钉步枪”了，这武器可是相当强力，在之后的流程中能发挥很大作用。不过在回去复命前，笔者推荐先去把动力装甲给换上。

行制作程序即可。做完这一切后把别忘了把刚刚制作出来的“核糖核酸动力装甲”给拿了，之后就可以平安离开这里了。

9. 之后玩家需要帮助合成人

“可搜刮到的好东西：核糖核酸动力装甲、《麻州外科期刊》”

战事一触即发

●剧情

万事具备，只欠东风。革命一触即发，但是在此之前，钢铁兄弟会竟然进攻铁路组织的总部。看来除了学院之外，还有势力妄想阻止铁路组织。

●流程要点

1. 这个任务会在上一个任务完成后立即触发，准备战斗吧。

2. 钢铁兄弟会的对付方法和之前学院路线时一样，新武器“射钉步枪”威力巨大，即使是动力装甲在它面前都捱不了几发。





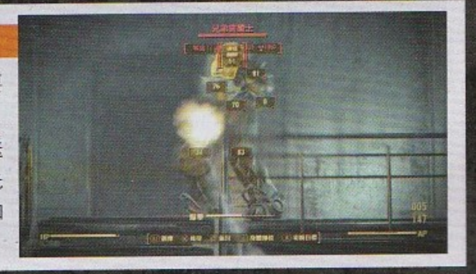
3. 接着就是简单的“突突突”了。解决来袭的兄弟会士兵后，这个主线任务也就此告一段落，紧接着便是下一个主线任务了。

火箭的红色火光

●剧情

即便是在不少战友失去了他们宝贵的生命后，铁路组织很快就重振旗鼓。为了报仇雪恨，迪耿想出了一个“复仇计划”。虽然听起来有点疯狂，但一旦成功，钢铁兄弟会就会成为联邦的历史。

●流程要点



1. 玩家首先需要到达“剑桥警察局”，但推荐不要直接传送过去，因为玩家首先需要在警察局外围和工匠汤姆汇合。

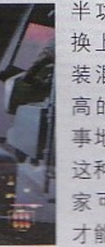


2. 在这里部分玩家可能会遇到BUG，那就是工匠汤姆会呆在总部但不会到警察局，不过即使BUG发生了也没什么大不了，玩家只要返回总部再跟他对话即可。

3. 在夺取垂直飞行机的流程中，玩家需要把警察局内的所有兄弟会成员消灭干净才能继续前进。在等待工匠汤姆启动飞行机的时候，还会有兄弟会前来阻止玩家，小心对付。

4. 来到普利德温号后，玩家需要设置三个炸弹。这里有两种打法，一种是直接杀进去，船舱内部地形比较狭窄，小心不要被围攻。这里玩家可以直接选择无视敌人然后设置炸弹，设置完之后直接原路返回搭飞机逃走即可。

5. 另一种方法是潜行进去，这个方法需要较高的潜行技能，善用道具“隐形小子”能让你事半功倍。玩家还可以换上兄弟会势力的服装混进去，但需要较高的口才才能平安无事地来到炸弹设置点，这种方法较为困难，玩家可能需要读档多次才能成功。



注1：接下来的章节“核能选项”会是除了学院路线外的所有路线的最终章节，流程大同小异，所以章节的具体流程将会放在流程攻略的最后部分统一说明。其要点以及各路线间的不同点将会重点标出。

注2：如果玩家在完成“地下卧底”之前就与学院决裂的话（例如在父亲大人在询问你是否加入学院时选择“不”），铁路组织线将会强制终结并进入义勇兵线。

钢铁兄弟会线

火力支援

●剧情

主角在联邦探索时，哔哔小子时不时会收到一些奇怪的信号。其中一个叫“军事频道AF95”的信号吸引了主角的注意，主角决定去信号的发源地“剑桥警察局”一探究竟。

●流程要点

1. 这个任务一般会在玩家第一次尝试去往钻石城的途中触发，剑桥警察局位于康科德与钻石城的直线路程上。

2. 就初期的玩家来说，警察局前的战斗还是有点难度的。玩家需要和NPC一起对抗不断来袭的尸鬼潮。如果玩家觉得同时对付这么多敌人有点吃力的话，玩家可以选择直接逃，然后在警察局外广阔的街道上再和敌人战斗。

号召武装+所向披靡

●剧情

圣骑士丹斯一行人是钢铁兄弟会派到联邦的第三支侦查小队，而他们因为被袭击而损失了大量人手。钢铁兄弟会立志于回收所有战前科技以免邪恶势力利用这些科技作恶，而丹斯现在就准备去回收一个叫“低频发射器”的战前科技，但他需要个帮手，而他也决定了，这个人选就是主角。

●流程要点



1.丹斯的战斗力极高，在遇到敌人时玩家大可一枪不发然后看着丹斯慢慢地把所有敌人消灭。

2.在电弧喷射系统里玩家遇到的敌人全都是合成人，对于初期的玩家来说这种敌人还是有点硬的，不过由于有丹斯在，战斗倒不是很难。

3.在回复电力的流程中，别忘了把桌子上的“垃圾喷射器”给拿了。之后丹斯会被一群合成人围攻，玩家只要关门并按下启动引擎核心的火箭就可以帮丹斯解围。不用担心丹斯，他可是穿着动力装甲的。

4.在尽头的控制室内玩家还会遇到一群合成人，和之前类似，还是让丹斯打头阵吧。战斗过后搜刮敌人的尸体便能发现“低频发射器”。

5.从设施出来后丹斯会询问玩家加入不加入兄弟会，和之前类似，这里选择加入并不会对游戏有任何实质性的影响。选择“考虑”的玩家之后可以在“剑桥警察局”重新选择加入。之后就能获得强力武器“正义之威”。

6.“所向披靡”只是一个过渡章节，玩家可以认识到一些兄弟会的同伴。同时开启兄弟会的支线。

“可搜刮到的好东西：《特斯拉科学》、垃圾喷射器”

钢铁之影＋任职期间＋毫不留情

●剧情

普利德温号是钢铁兄弟会力量的象征,在驻扎在联邦的这一段时间内,钢铁兄弟会会以此为根据地展开行动。在丹斯的引荐下,主角和麦克森长老见面并正式成为了钢铁兄弟会。在与将要共事的同伴打了个招呼后,主角接下了第一个任务:保全史特朗堡军械库。

●流程要点

1.“钢铁之影”会在玩家完成主线任务“重聚”，而且完成钢铁兄弟会前三个任务后触发。之后地图上会多出地点“普利德温号”，波士顿机场以及剑桥警察局也会有钢铁兄弟会成员驻扎。



2.“钢铁之影”和“任职期间”都是剧情为主的章节，并没有任何战斗，玩家可以趁机在普利德温号逛一逛，顺便接下一些支线任务。

3.正式加入钢铁兄弟会后（之前的加入可以理解为“试用期”），玩家可以获得一套“BOS Ⅱ T-60B”动力装甲，丹斯也会正式加入成为同伴之一。

4.在“毫不留情”中，玩家可以对钢铁兄弟会的强大武力有一个基本的了解。在一开始操作垂直飞行机机枪台的流程中，玩家应该首先把下方的巨兽（巨型变种人）给干掉。值得注意的是，垂直飞行机可没想象中那么经打，飞机坠毁可不是好玩的，所以赶紧干掉巨兽后就下机吧。之后的流程由于有丹斯和新动力装甲的缘故，并没有什么值得一提的难点。军械库里有不少迷你核弹，可别放过了。

电线之外＋来自内部

●剧情

即便钢铁兄弟会拥有着如此强大的力量，要想对付学院依然不是件容易的事情。麦克森长老告诉主角兄弟会需要“黎博士”的帮忙，而黎博士本人却已经成为学院的一员，找到她并说服她将会是打倒学院的第一步。

●流程要点

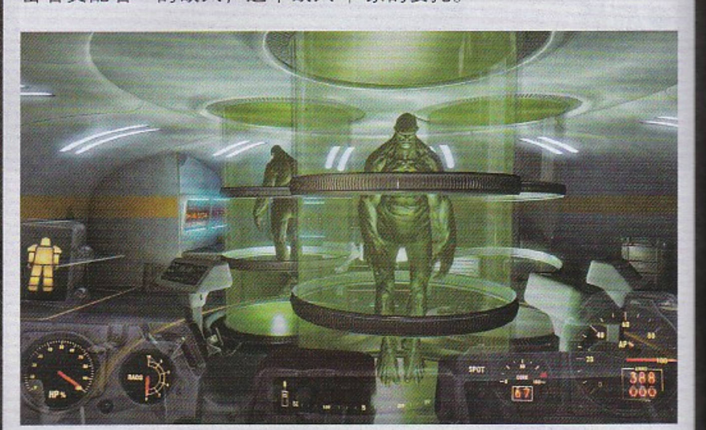


1.还记得“分子等级”里获得的“全像卡带”吗？把这个交给英格兰姆督学就可以完成“电线之外”了。不用担心拿不回来，完成之后再跟英格兰姆督学对话，她会复制多一份完整的给你。

2.要想完成“来自内部”有两种方法，第一种方法最简单，只要用口才说服黎博士即可，只要魅力不太低的话难度并不是太高。

3.第二种方法就有点复杂了，玩家需要去FEV实验室把目标物品拿到手。里面的敌人都是一些固定炮台，这些并不难对付。难对付的是一个“传说级突击者支配者”的敌人，这个敌人实力相当强大，还会隐身，不穿动力装甲的话它两下近身攻击就能直接把玩家秒杀。这种敌人还会用头部发射激光，这种攻击威胁极大，即便是穿着动力装甲也要小心。

4.在完成黎博士委托的同时，别忘了把一旁的“实验性血清”也拿了，这样就可以完成在主线“发光海”时维吉尔交给玩家的委托。



自由至尊再起

●剧情

自由至尊本来是战前美国为了对抗敌国所研制出来的机器人，虽然还没正式投入使用就核战就爆发了。但被钢铁兄弟会从五角大楼地下挖出来后，在10年前的华盛顿特区大战中，钢铁兄弟会在它的带领下痛击了英克雷。它会是兄弟会对抗学院的王牌，不过在此之前，我们首先得修好它。

●流程要点



1，建造电磁传动装置需要的材料都可以在波士顿机场找到，除了强力磁铁。

2.强力磁铁的所在地里有着数量众多的超级变种人，不过很轻松就能解决。

3.电磁传动装置一共需要建造四个，建造的地点随便选就可以。





4.要想寻找28型核武储备，玩家必须再次来到“发光海”。和之前类似，请提前准备好动力装甲或者其他防辐射装备和药物。

5.炸药储备库设施的探索对于现在的玩家来说已经不是什么难事。惟一值得注意的是，设施中的大部分铁门都需要插入“铁卫哨点防爆门超控”来打开，这些卡带卡可以在设施内的很多终端机内找到（□键/X键拔出或载入全像卡带）。

盲目的背叛

●剧情

自由至尊随时都可以启动，不过在开始进攻学院之前，兄弟会有点“内部问题”需要解决。

●流程要点



1，在这个任务中会决定同伴“圣骑士丹斯”的最终命运，玩家在做任何决定之前请务必存档以免悲剧发生。

2.丹斯和后面与麦克森长老对峙的局面都可以用口才来说服双方以免最坏情况出现。



3.如果丹斯最后存活的话，之后玩家能在“B监听站”再次把他招募进队伍里。丹斯的外观会发生一些改变，另一点需要注意的是，丹斯是队友的情况下不要和任何兄弟会成员接触，否则会立即与兄弟会变成敌对关系。

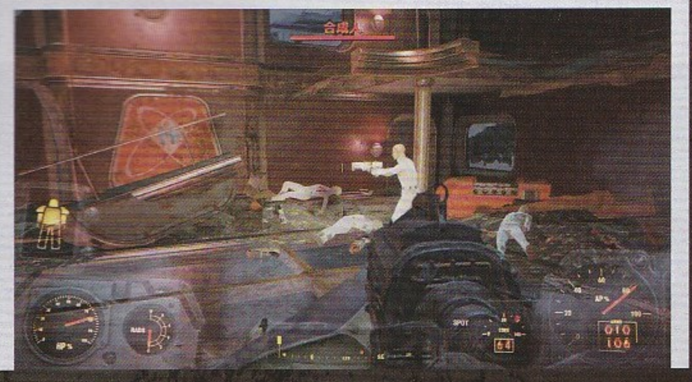
战术思考

●剧情

一切准备就绪，兄弟会的“大清洗”行动即将开始，第一个目标将会是铁路组织。

●流程要点

1.和学院线的“到此为止”类似，这个主线完成之后铁路组织将不复存在。如果玩家一路是按照攻略的顺序进行游戏的话，玩家接下这个任务的同时铁路组织会变成敌对关系。



2.兄弟会路线和其他路线最大的不同就是，这条线的队友相当强力，玩家甚至不用开枪其他队友也能很快地解决战斗。

3.铁路总部内部的战斗相当简单。最后玩家需要对小帕姆载入“小帕姆解密程式”，之后小帕姆会被传送回普利德温号。

战利品

●剧情

自由至尊修好后，英格兰姆督学发现只有利用“铍振荡器”才能为其提供动力，而这个东西则是在大核融合厂，同时学院也在对其虎视眈眈。话说到底，“铍振荡器”到底是什么东西啊？

●流程要点

1.这个任务和学院线的“大核融合厂”除了进入方式和敌人之外，所有流程全都一模一样。所以这里也不再重复，具体流程可以参考前文学院线的“大核融合厂”部分。

2.在此之后玩家会开启一个叫“遭到学院驱逐”的支线，之后就会和学院敌对。在这里玩家可以备份一个存档，标记为**存档三**，之后读取这个存档就可以随时从兄弟会线切换到义勇军线。

战无不胜

●剧情

随着麦克森长老的一声令下，兄弟会在自由至尊的“护航”下，向学院发起了进攻。

●流程要点



1.玩家只要跟着自由至尊走就行，由于自由至尊的战斗能力超高，基本上玩家只要在后面拿着爆米花看戏就可以了。

2.对于有穿动力装甲习惯的玩家来说，中途自由至尊会越过一条河流，值得注意的是穿着动力装甲下水可是会一路沉到底的。不过即便如此也无须担心，在水底还是能一路回到岸上的。



全新的黎明

●剧情

学院成为了联邦的历史，钢铁兄弟会再一次获得了胜利。但无论是对于兄弟会，还是联邦来说，要做的事情还有很多。

●流程要点

这个章节紧接着“核能选项”，单纯只是一个剧情章节，章节完成后玩家能获得“T-60 捷特包”，装上这个后玩家的动力装甲就可以飞了（飞行途中消耗 AP）。

义勇兵线

独立行事

●剧情

随着加入义勇兵的聚落越来越多，普雷斯敦·加维决定由主角来带领义勇兵们去夺回昔日他们的根据地：城堡。

●流程要点

1.这个任务只有在玩家拥有一定量的据落后才会触发，战斗难度颇高，开始之前请做好恶战的准备，重型武器也准备一些会比较好。

2.泥沼蟹的外壳相当坚硬，弱点是它们柔软的腹部。利用V.A.T.S集中攻击这些部位吧。

3.战斗不久后泥沼蟹女王会突然登场并向玩家发动攻击。泥沼蟹女王算是巨型敌人的一种，由于体型巨大不能进入城堡的缘故，对其攻击感到吃力的玩家可以躲在城堡内向它攻击，不过即便如此还是要小心它的喷液攻击以及泥沼蟹幼体的攻击。

4.之后的通电部分不难，部分发电机的零件可能需要回去老家搬运一些过来，不过提前准备好就行。

旧枪

●剧情

虽然夺回了城堡，但是军火库的大门依然禁闭着。不过有一位叫朗妮·萧的义勇兵老兵，她可能有点办法，不过得需要主角的帮助。

●流程要点



1.清理残骸的方法相当简单，进入聚落建设画面然后把残骸“拆掉”即可。

2.在军火库内部的探索中，玩家除了需要小心各种防卫设施外，还需要注意地上的各种陷阱。

3.在军火库的尽头玩家会遇到一个“铁卫”，这种机器人攻击力相当之高，利用同伴与NPC掩护自己然后尽情输出吧。它HP耗尽后还会自爆，那时小心不要靠近。

4.大炮属于特殊设施，随便建在一个地方然后把一个居民驻扎其中便能使其生效。之后的“试用环节”玩家只要观看烟火就行，当然，别忘了要和着弹点拉开距离。



整队

●剧情

在跟所有势力都打过交道之后，主角发现这些势力虽然都口号响亮，但他们终究都不是为了联邦的人民。然后废土终究属于人民，为了大众的福祉，主角决定用联邦的方式来处理这场争端，是时候让义勇兵集合起来为自由而战了。

●流程要点

这单纯是一个表明立场的章节而已，值得注意的是，这个章节只会在玩家与学院决裂的时候才会触发。另一点需要注意的是，玩家需要有八个以上的聚落才能触发接下来的剧情。

守卫城堡

●剧情

为了联邦的自由，不流血那是不可能的了。钢铁兄弟会和铁路组织还可能可以共存，但与学院的矛盾已经不可调解。这可不是义勇兵的一家看法，学院也是这样想的。

●流程要点



1. 首先玩家需要在城堡区域内建造防御设施，缺少相应材料的玩家可以派遣居民去“跑补给线”把城堡和资源较多的聚落连接起来，具体方式参考前文系统部分。值得一提的是，防御设施推荐全部建在城堡的院子里，少部分放在城墙上，入口什么的就不用摆了，一点意义也没有。

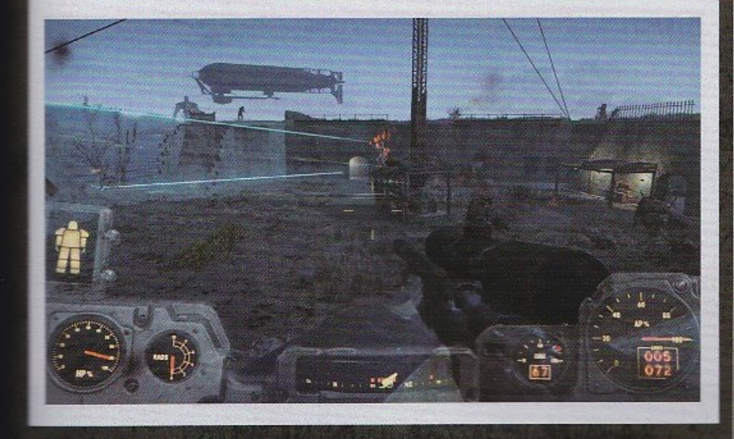
2. 不得不说四条线中义勇兵线难度最高，本场防守战相当惨烈。本身学院的合成人已经很难对付，本章的大部分敌人都不是“走过来”而是“传送过来”，很多敌人都是瞬间转移到城堡内部，所以玩家很容易打着打着就发现自己被敌人给包围了。根据战况灵活地移动自己的位置吧。

3. 如果装备上动力装甲的话，这个章节会相对轻松一点。本章节的敌人数量相当之多，大概是本作里单一章节中敌人数量最多的，其中不乏诸如“追猎者”等BOSS级敌人。强力武器以及其弹药存量都要准备好，“射钉步枪”会是个不错的选择。

4. 最后一点需要注意的是，如果玩家是对于NPC死亡（特别是聚落居民）比较反感的话，章节开始前请先把相关居民撤离，要不然章节结束后玩家可能会看到满城堡尸体的“惨况”。

5. 随着玩家行动顺序的不同，这个任务还会有另一个类似的版本，不过是对抗钢铁兄弟会的。这个任务的出现条件是走义勇兵线并和兄弟会决裂，虽然按照本攻略走的话并不会出现这种情况就是了。

6. 为了对抗兄弟会，玩家首先需要在五个不同的聚落里建设“大炮”。之后的流程就和“守卫城堡”差不多了，只不过围攻玩家的势力由学院变成兄弟会而已。



核能选项

●剧情

无论玩家支持的是铁路组织，钢铁兄弟会，还是义勇兵，为了联邦的未来，学院都必须被毁灭。

●流程要点

1. 义勇兵进入学院的方法会与其他势力有点不同，玩家需要从下水道进入学院，下水道的战斗中玩家需要小心尸鬼以及防卫设施。进入到中继站后还需要在终端机载入“学院中继站目标顺序”才能继续游戏。

2. 学院内部的战斗由于有NPC的帮忙，难度并不是特别高。特别是兄弟会线的NPC，战斗力之高简直让人目瞪口呆。

3. 之后玩家和“父亲大人”的对话中，玩家可以说服他获得“合成人关机”的密码。虽然说服难度很高，但一旦成功玩家就可以在终端机内选择第三项把合成人关机，接下来的流程中玩家所遇到的敌人会减少一些。如果玩家走的是义勇兵线的话，玩家还可以选择第一个选项“参与疏散协定BD-2”来减少不必要的伤亡。

4. 最后的战斗中玩家需要小心的上方平台的一个传说敌人，他装备导弹发射器，没有装备动力装甲的话很可能会被一击必杀。先把下方的敌人清空后再慢慢料理它吧。

5. 最后玩家可以选择是否把“尚恩”救出，选择救出的话之后他会出现在庇护山丘内。











特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

支线攻略

开发组在宣传初期曾经说过本作的支线能玩上100小时，实际看来所言不虚，不过这是在建立在高度重复性的基础上。本作的重复支线相当多并会无限刷新，基本是就是任务内容一样只有地点不同的重复性支线而已。以下的支线攻略部分将会省去这部分支线，另外义勇兵路线的支线任务（大部分为开拓新聚落）虽然并不会无限刷新，但内容都是一样的。由于篇幅关系，这些支线将不会详细说明，所以在义勇兵路线笔者将对支线进行统一说明。

学院线

为了打造更好的作物

●触发时间

完成学院线任务“制度化”后。

●流程要点

1.这个任务需要玩家运送种子往渥维克农庄，在此过程玩家会发现一些关于农庄的秘密以及对学院行事风格有一个基本的了解。

2.这个支线的流程相当简单，就是“找到特定NPC——使用口才或者金钱获得资讯——继续找特定NPC”的老一套。值得注意的是最后与比尔对峙的过程中，玩家一旦说服失败就只能开战了。不过不管结果如何，最后玩家都会获得“20个治疗针”作为奖励。

分隔的房子

●触发时间

完成学院线任务“人类：已重新定义”后。

●流程要点

1.这个任务最大的好处是会开放通往“FEV实验室”的路，玩家可以在里面找到完成主线任务“发光海”中NPC维吉尔支线任务所需的“实验性血清”。

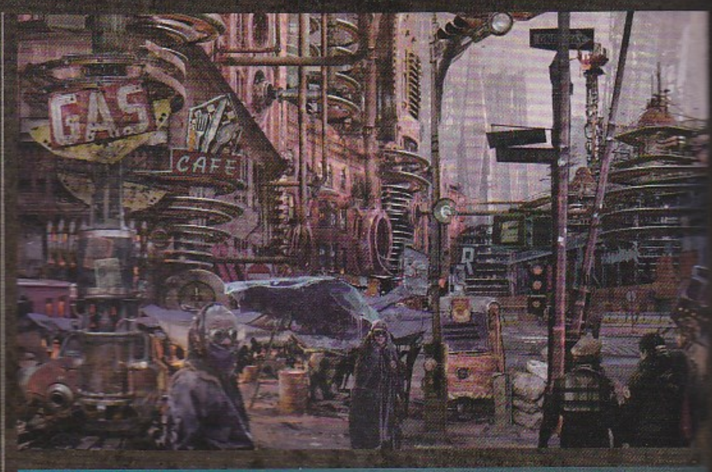
2.在通往目标地点的过程中玩家会遇到数个敌人，不过对于那时的玩家来说只是小菜一碟而已。

3.最后的说服部分难度颇高，魅力低的玩家请活用S/L大法。

4.解除僵局的方法除说服外还有另外几个，其中之一就是利用牛顿·欧伯力在任务开始给你的全像卡带放进观察室（也就是你和目标NPC隔窗相望的房间）内的终端机。这样玩家就可以通过终端机打开门或者放出“大猩猩”，无论如何都会解除僵局。

5.最后一个方法也是最麻烦的方法就是进入FEV实验室，通过实验室从后门进入，不过得小心里面的炮塔以及敌人。

注：除这两个之外，其实学院还有一个支线任务，其触发条件为完成学院线任务“人类：已重新定义”且没完成铁路组织线任务“交易手段”，触发地点以及NPC为“学院合成人保护部门”的贾斯丁·艾尔。那个支线也是以剧情为主，为了不剧透就不多说了。惟一值得一提的是，这个支线中玩家的最终抉择并不会影响铁路组织或者学院对你的态度。



铁路组织线

停电后的波士顿

●触发时间

完成铁路组织线任务“交易手段”后。

●流程要点

1.在这个任务中玩家需要护送合成人H2-22到安全屋，流程并没有多少值得说的，一路遭遇敌人并消灭干净即可。

2.在这个任务后，地点“提康罗德加”会开放，玩家可以在其中交易以及使用其中的工作平台，里面还有一本《枪弹世界》可以收集，别错过了。

记忆中断

●触发时间

完成铁路组织线支线任务“刽子手的账单”、“莫瑟藏身所”、“万事通：梅德福纪念医院”与“《死亡人数2》”。

●流程要点

1，在触发这个支线任务之前，玩家需要先完成几个前置任务，这些前置任务都很短，触发顺序基本是一个接一个，在回到铁路HQ时玩家会从NPC处打听到相关的NPC，之后跟相应NPC对话即可开始任务（基本上都是卡灵顿博士和小帕姆）。

2.这些任务中惟一值得一提的是“刽子手的账单”，在“奥古斯塔安全屋”的战斗中，如果玩家对自身实力没有自信的话完成目标后请原路返回而不要继续往下走，因为在最底层玩家会遇到一头死亡爪。

3.这个任务玩家会和葛洛莉一起战斗，敌人将会是掠夺者与合成人的双重组合，是静待他们鹬蚌相争，坐等渔翁得利还是主动出击一并消灭就看玩家的选择了。

钢铁兄弟会线

消失的巡逻队

●触发时间

任何时候。

●流程要点

1.这个任务会在玩家找到第一个遇难的兄弟会侦察队成员时触发。如果玩家没遇到任何一位成员的话,之后可以通过和丹斯(完成"所向披靡"后)或者凯尔斯(完成"毫不留情"后)对话触发。

2.三个兄弟会成员的遗体分别在"马尔登中学东面,梅德铁克研究中心背面的房屋残骸"、"国民警卫队训练场"和"里维尔卫星列阵"。其具体位置玩家可以参照求救信号的强弱来判断(接近时系统会提示玩家收听求救信号频道)。

3.在寻找遗体的同时,别忘了回收他们身上的狗牌以及全像卡带。

4.最后与布兰迪斯对峙的场景中,玩家可以说服他回到兄弟会,这样做的话之后玩家会在普利德温号上与他重逢,他会送给玩家一把特殊武器;生还者特殊项目。

尽职或丢脸

●触发时间

完成钢铁兄弟会线任务"毫不留情"以及支线任务"消失的巡逻队"之后。

●流程要点

1.在质问克拉克以及露西亚的流程中,只要玩家口才够好,就可以说服露西亚并获得重要信息,这样就可以省去一大段流程。

2.当然,说服失败也没什么大不了的。搜索证据时玩家需要打开两人的储物柜,懒得开锁的玩家可以在床上找到克拉克储物柜的钥匙,而在克拉克储物柜中能找到露西亚储物柜的钥匙。

3.跟踪克拉克的过程中不能被克拉克发现,如果被发现的话就拉开距离,等他继续前进后再悄悄跟上。

4.机场废墟的敌人都是些尸鬼,如何对付玩家应该早已心中有数。

5.之后玩家可以选择说服克拉克自首、帮他隐瞒事实或者直接杀掉他,注意在和他的对话中请不要选择过于激进的对话选项,要不然克拉克会立即转为敌对关系。

6.最后答复凯尔斯的时候依然可以选择为克拉克隐瞒事实,不过这说服难度也相当高就是了。

注:之后还会有一个支线任务需要玩家去发光海把维吉尔杀死。这个任务的剧情走向会因为玩家的选择发生改变。在维吉尔未获得血清并回复正常人的情况下,玩家可以选择杀死或者放过他,选择后者的话玩家还需要对凯尔斯说谎。在维吉尔回复正常人的情况下,玩家可以选择杀死他或者放过他,也可以直接跟凯尔斯说他已经回复正常,不再是个威胁(需要口才)。

义勇兵线

就如同之前所说的,义勇兵线的支线任务都相当简单,玩家可以理解为"重复任务"的教学关卡。内容基本都是为"杀死某地的掠夺者"、"解决某个被绑架的村民"和"杀死某地的尸鬼/变种人",奖励都是为瓶盖和某个聚落的控制权。其中比较特殊的是"报答恩惠"和"远离战火",不过特殊点也只是在剧情方面而已,实际游戏内容还是"杀死某地的掠夺者"那老一套。

其余支线任务

这部分的支线任务大多都没有什么时间限制,玩家可以在游戏流程的任何时间内触发,部分支线任务需要玩家和特定的同伴好感度达到一定程度,另一部分则影响到某些同伴的加入。由于篇幅关系,一些流程比较短、重要性较低且比较简单的支线任务将不再说明,望读者谅解。

世纪故事

●触发地点

钻石城。

●流程要点

玩家在采访中所说的话会影响之后的公共事件报上的文字,不过除此之外并不会有什么实际的影响。这个支线任务完成后派普会加入并成为同伴。

自信的人

●触发地点

钻石城板凳酒馆的老板处。

●流程要点

1.没什么难点的支线,在酒馆"演戏"时小心别打过头"假戏真做"就行。

2.波士顿酿酒厂的战斗不高,敌人都是些低级的掠夺者。不过救出瓦迪姆后别忘了把旁边的杂志《围篱》给捡了。

3.支线完成后别忘了收听焕然一新的"钻石城电台",英语听力过关的玩家能听到来自电台主持人的感谢。

人类错误

●触发地点

圣约村。

●流程要点

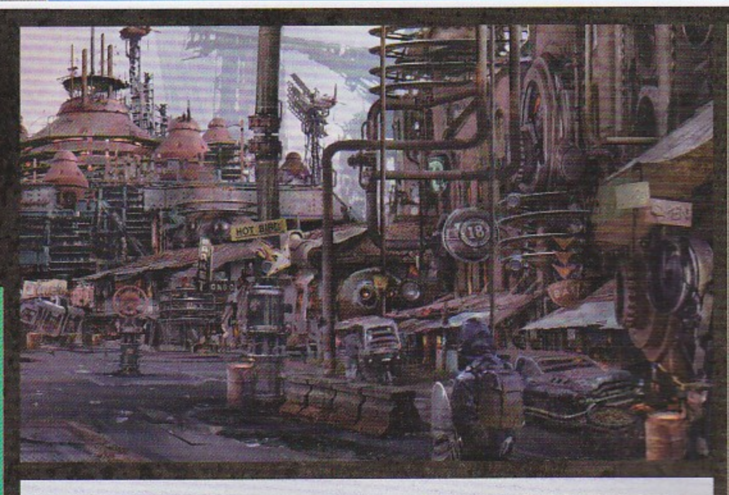
1.当玩家第一次来到圣约村时,玩家需要先接受一个测试,测试的过程随便选即可,对之后的流程不会有太大影响。

2.跟NPC诚实的丹对话后玩家需要在圣约村中寻找失踪商队的线索,村中的线索有很多,在与村民的对话中成功出发口才选项即可。

3.获得线索后玩家需要偷偷进入左侧锁上的房间,里面会放有一个终端机的秘密,这个密码对应的是村子最深处房间里的终端机。当然,玩家也可以自己动手把终端机破解掉(大师级)。注意别被其他村民发现了。

4.在村子外面可以找到商队的尸体,在地上的冷藏库内可以





找到玩家所需的线索。

5. 在去往秘密收容所的流程中，无论带不带上丹流程都不会有多大区别。当然，如果打算一路杀进去的话多个帮手总有好处。

6. 在收容所内第一次遇到警卫时，玩家可以说服他并让他直接把你带去见博士。

7. 如果玩家选择继续去救亚米里雅的话，玩家还需要一路杀出去。如果选择不救的话，则要对付随行的丹（如果玩家选择和丹一起前往收容所的话）。选择前者的话圣约村的村民会与你敌对并在玩家接近时会对你发动攻击。

8. 最后至于亚米里雅是不是合成人嘛……

特殊运送＋爱默琴得到一个爱人＋凯伯宅邸的秘密

●触发地点

硐堡山。

●流程要点

1. 这个支线任务会在玩家第一次来到硐堡山时触发，NPC 爱德华会自动与玩家对话并触发支线任务“特殊运送”。

2. 三个支线中的前两个都很简单，其中“特殊运送”中玩家会获得道具“神秘的血清”，效果之强超乎你想象。选择把它上交的话可以多获得 50 瓶盖作为奖励。

3. 只有触发了支线“凯伯宅邸的秘密”之后玩家才可以进入帕森斯州立精神病院，里面的战斗部分颇有难度，玩家请做好充分的准备。

4. 在找到爱德华之后别忘了拿了其身旁的桌子上的“魅力娃娃”。

5. 之后选择释放罗伦佐的话，杰克一家会被全部杀死，作为奖励玩家可以获得无限量的“神秘的血清”（需要用完才能从罗伦佐处再次获取）。

6. 选择杀死他的话，一段时间后系统会提示玩家重新回到帕森斯州立精神病院，在地下和杰克对话能获得特殊武器“罗伦佐的精品枪”。罗伦佐的房间内还有一本《麻省外科期刊》可别忘了。

恶灵婴弑

●触发地点

巫术博物馆。

●流程要点

1. 在和死亡爪的战斗中玩家可以躲在一层与地下室之间的楼梯间内与之周旋，死亡爪是走不进来的。当然，实力够的玩家当然可以选择正面战斗。

2. 这个任务的惟一抉择是在是否归还死亡爪的蛋。选择不归还的话可以获得一笔钱和一份菜单，笔者觉得这稍微有点不划算。

3. 选择归还的话玩家需要来到死亡爪的巢穴，在归还的过程中要保持冷静，别一不小心扣下扳机。在巢穴旁还能找到武器“死亡爪拳套”，可别忘了。

四处都是怪物

●触发地点

“三叶草酒馆”外的岸边。

●流程要点

1. 任务本身并没多少亮点，不过由于剧情以及角色和国内玩家算是有点联系，不得不说这个支线还是挺令人印象深刻的。

2. 索格斯铁工厂的战斗颇有难度，因为这里的敌人都是装备着火焰喷射器以及燃烧弹等大威力武器，小心别被他们近身了。另外，在关底的区域内还有一个“爆裂物娃娃”别错过了。

3. 修理潜水艇中玩家需要先安装阻尼杆，再安装弹头，两者顺序不能颠倒。至于颠倒的效果嘛，好奇的玩家在尝试之前可别忘了存档。

钻石城蓝调

●触发地点

钻石城上层的殖民地酒馆。

●流程要点

1. 这个任务的结果会因为玩家的选择发生不同的变化，而且时间跨度很长（大约为游戏时间内的一周多）。

2. 在第一次进入酒馆的时候，玩家会遇到保罗和库克。在第一次相遇后走出酒馆后会再次遇到保罗，此处保罗会提议玩家和他一起回到酒馆。值得注意的是，如果此时玩家答应却离开钻石城的话，回来时会发现保罗已被库克杀死，支线也就此结束。

3. 除此之外玩家还可以选择独自一人和库克对峙，不过在之后的对话中得小心选择对话选项，不然会直接和库克开战。

4. 之后库克会提议玩家和他一起合谋“黑吃黑”，在之后的交易现场无论玩家如何行动都难免一战。战斗结束后玩家需要审问翠西，是否放过她会影响之后的剧情发展。

5. 如果库克在这场战斗后生还的话，他会离开钻石城并从此消失。

6. 如果保罗在场并生还的话，他会建议和玩家分账。保罗不在场的话，之后可以和他对话并告知库克的离去，之后玩家可以选择和他 50/50 分账或者 70/30 分账。保罗一般会在板凳旅店。

7. 寻找药物实验室的过程中玩家需要从屋顶出发并顺着线路寻找暗门开关，实验室内玩家还会遭遇一场难度不太高的战斗。之后这个支线任务就会宣布结束。然而好戏才刚刚开始。

8. 在“黑吃黑”过去 24 小时后，玩家会在钻石城内遇到尼尔森·拉提莫的父亲马尔康·拉提莫。此时玩家会被他叫住并质问，此时玩家可以选择：1. 杀死马洛斯基、2. 杀死保罗（前提是保罗此时还活着）、3. 不管他，但是之后玩家会时不时遇到追兵、4. 杀死马尔康·拉提莫或者请求他的原谅。

9. 如果在“黑吃黑”中让翠西逃走的话，24 小时后玩家会收到来自马洛斯基手下的“邀请”，不答应的话玩家会在芳邻镇和野外时不时遭遇追兵的攻击。见面后马洛斯基会要求玩家赔偿 2000 瓶盖。玩家可以选择：1. 赔钱，马洛斯基从此放过玩家、2. 要求一星期后再还钱，一周后没钱还的话会时不时遭遇追兵的攻击，

直到玩家还钱为止、3. 向他展示特殊道具“勒索照片”。

10. 任务达成 72 小时后，而且保罗死掉的话，如果之前玩家对她的态度友好的话，保罗的妻子妲西会询问其丈夫的下落。坦白或者答应帮助她寻找丈夫的话，一周后她会给玩家特殊道具“勒索照片”。之后玩家就可以向照片上的各位勒索了，勒索完之后玩家可以选择和妲西分钱。

11. 库克的女儿也会在任务结束后出现在板凳旅店前，她一样会询问其父亲的下落，实话实说（如果库克是玩家杀死的话）或者说谎被发现都会引发战斗。如果是玩家杀死库克，而且保罗还生还的话，他会害怕事情暴露并询问玩家如何处理库克女儿。如果之前选择 70/30 分账的话，保罗会向她告发玩家，之后库克女儿会再次质问玩家，告知真相或者告发保罗都能让她离开钻石城。不过根据之前两次质问的结果，库克女儿会有可能依旧怀疑你。

12. 如果玩家告发保罗的话，之后保罗会被杀死。而如果玩家没脱离嫌疑的话，之后玩家会随机在某个聚落里再次遇到库克女儿，在那时战斗就不可避免了。

冰箱里的小孩

●触发地点

牙买加平原西面，大学角南面的一台废置冰箱。

●流程要点

1. 这个支线的位置比较隐秘，在接近目标冰箱时玩家会听到响声，系统也会提示玩家去调查冰箱。

2. 在玩家帮助比利“回家”的时候，玩家会遇到“枪手”势力的 NPC 子弹，玩家可以选择是否把比利卖掉，选择拒绝的话还需要把子弹和随行的手下杀死才能完成任务。

宪法号最后一次航行

●触发地点

宪法号。

●流程要点

1. 依照玩家角色性别的不同，任务开始的对话会发生稍微的变化。

2. 在宪法号甲板上的第一次防守战中，玩家可以使用甲板上的大炮对敌人进行攻击（拉下大炮旁的把手）。

3. 修理电缆的过程中玩家如果智力超过 3 的话可以省掉一部分流程。

4. 同样的，在修理继电器的流程中，如果玩家智力够高的话，就不需要再去寻找其替代零件了（不过最后发信器和帮浦轴承依然需要玩家走一趟）。

5. 最后玩家需要在铁甲军和拾荒者中选择一方。选择铁甲军的话玩家需要再一次防守宪法号，在防守过程中玩家还需要时不时回到船内进行防守。之后玩家可以获得特殊武器“舰炮枪”，宪法号“起航后”再次回到宪法号还能获得“中尉帽”。

6. 选择帮助拾荒者的话会有点得不偿失，玩家除了要对付一整船的机器人之外，之后还需要对付背叛你的拾荒者。不得不说人真的是比机器人还信不过。

银衣怪客

●触发地点

芳邻镇的记忆保存库右侧房间内。

●流程要点

1. 玩家所需要找的东西在“虎不理漫画”的顶层，这里尸鬼的数量很多，请务必打醒十二分精神。一层柜橱里还有一把“古古那的斧头”别忘了拿。

2. 之后的流程玩家只需要按照电台指示杀死指定目标即可。值得注意的是在目标之一“肯德拉”身上能找到一份暗杀合同，执行的话能获得一笔钱，但“银衣怪客”的名声会被弄臭（只会影响 NPC 的态度，并不会对流程有任何影响）。

3. 这个支线的难点主要集中在最后和辛劲的谈判中，如果玩家想让肯特不死的话，在谈判中请注意自己的言语选择，善用 S/L 大法吧，一旦开战请立即用你威力最大的武器立即击毙辛劲。肯特最终生还的话他会对玩家的“银衣怪客护甲”进行最多三次升级。

81号避难所＋过来这里，小猫，小猫＋巨墙里的洞

●触发地点

81 号避难所。

●流程要点

1. 玩家能通过多种途径得知 81 号避难所的位置，当然，玩家也可以选择亲自去把它的所在地探索出来。

2. 和“特殊运送”类似，这三个任务是连续触发的，其中最值得一提的当然是最后一个“巨墙里的洞”。

3. “另一个”81 号避难所玩家遇到的敌人大多都是些鼹鼠，数量众多小心别被围攻了。

4. 这个任务的最大奖励当然是同伴“居礼”以及其身旁的“药物娃娃”。值得一提的是，玩家必须把敌人全灭才能打开居礼房间的大门。



应急行为

●触发地点

无，时间点为主线任务“危险心灵”后。

●流程要点

需要居礼的好感度达到一定程度后才会触发，是一个以剧情为主的支线任务。值得一提的是，之后居礼的战斗能力会减弱，别忘了给它……不，她换一身全新的装备。

善意干涉

●触发地点

无

●流程要点

1. 战区的位置会在玩家探索时添加(作为“其他”任务中的一个)，同样的，玩家可以亲自把它探索出来。

2. 凯特加入后好感度到一定程度后，她会要求玩家带她去95号避难所，同时95号避难所的位置也会标志在地图上。必须注意的是，玩家在此之前不能发现并进入95号避难所，这样做的话可能会引发BUG并使得本支线不能完成。(1.00版本)

3.95号避难所的战斗都是“枪手”，如何对付想必玩家也心里有数了，不过在战斗的同时别忘了要取得“大型枪娃娃”。最后玩家还需要用口才“说服”凯特去接受治疗。

大挖掘计划

●触发地点

芳邻镇，武器店后面的小巷里。

●流程要点

1. 很长的一个任务，不过流程也相当有趣。

2. 把梅尔救出监狱的方法有很多，口才、行贿还是撬锁，任君选择。

3. 在挖掘地道的过程中玩家除了要保留充足的弹药和药物之外，还需要时常备份存档。梅尔在挖掘的过程中会随机出现BUG，那样他就不会继续挖掘玩家也不能和他对话从而导致支线不能进行。时刻保存以防万一。

4. 最后玩家需要在芭比和菲伦海特(汉考克)中选择一方。选择其中一者会使玩家和另一方展开战斗，战斗胜利后这个支线也就此告一段落。

5. 当然，支线结束并不意味着故事结束。根据玩家最后的选择，选择帮助芭比的话玩家会被汉考克“召见”，玩家可以选择无视或者赔钱兼把芭比杀死。在追杀芭比的过程中玩家可以选择放她一马。

6. 当然，选择帮助菲伦海特的话就没那么多麻烦了。不过无论玩家选择哪个，之后汉考克都会加入并成为玩家同伴之一。

谢幕

●触发地点

崔尼帝塔。

●流程要点

1. 这个任务的触发条件同样有多种，一是在靠近崔尼帝塔时玩家会收听到来自其中的电台，收听后触发。另一种方法是来到“WRVR广播电台”和NPC对话后触发。

2. 玩家在本个支线任务中遇到的敌人主要是超级变种人，由于其皮糙肉厚，游戏初期的话小心不要围攻。路线则是简单粗暴的一路向上，我们的目的地是塔顶。

3. 救出雷克斯和壮壮后比忘了牢房内的“近战娃娃”。

4. 之后搭升降机一路往下的过程中玩家会处于“活靶子”的状态，善用V.A.T.S系统发现以及攻击敌人吧。支线任务完成后壮壮正式加入并成为同伴之一。

等待已久

●触发地点

无，完成“消失的行动”与“镀金蚱蜢”后。

●流程要点

1. 这个支线是同伴尼克·瓦伦坦的专属任务，除了需要达到一定好感度之外，玩家还需要完成支线任务“消失的行动”与“镀金蚱蜢”，这两个任务的触发地点都是在瓦伦坦侦探社，通过调查文件夹触发。顺便一提，在瓦伦坦床底下还有一个文件夹。虽然不是支线任务之一，但老玩家读了这个文件后大概会会心一笑吧。

2.“消失的行动”与“镀金蚱蜢”都不难，所以这里就一笔带过了。推荐和瓦伦坦一起行动，这样做的话还能顺便刷点好感度。

3. 艾伦·温特的全像卡带一共有10个，几乎全部都分布在地图各处的警察局内。在这个支线触发前玩家也可以自己尝试去找找看，通过查看各地警察局的证物终端机中的“艾伦·温特”栏目可以得知下一个全像卡带的所在地。当然，触发这个支线后所有的卡带位置都会标出。

4. 虽然大部分卡带的所在地都相当明显而且获取过程也很轻松，但部分探索点的战斗还是有点危险的，例如“昆西警察局”和“奈罕市警长办公室”，时刻打醒十二分精神吧。

5. 获得全部卡带后就可以去找艾伦·温特算账了，顺便把这个200年的悬案给画上一个句号吧。

前方长路漫漫

●触发地点

无

●流程要点

1. 这个支线为同伴麦奎迪的专属任务，玩家可以在芳邻镇内的“第三铁轨酒馆”中招募他。

2. 这个任务主要分为三个阶段，每一阶段都需要麦奎迪的好感度达到一定程度后才会触发。

3. 第一阶段中玩家需要“解决”温洛克和巴恩斯，“枪手”的火力还是很强的，不坐升降机而是选择直接从桥上接近目标能让之后的战斗轻松一点。

4. 第二阶段中玩家需要来到“梅德铁克研究中心”，研究中心内的敌人为尸鬼，不过不难就是了。研究所内还有一本《麻省外科期刊》别错过了。

5. 最后一阶段则简单多了，继续和麦奎迪一起行动吧。达到最高后就能获得麦奎迪的专属技能。

全地图一览

ZONE 1

Concord

Walden Pond

Lexington

WORLD MAP LEGEND



区域边界

主要地点

次要地点

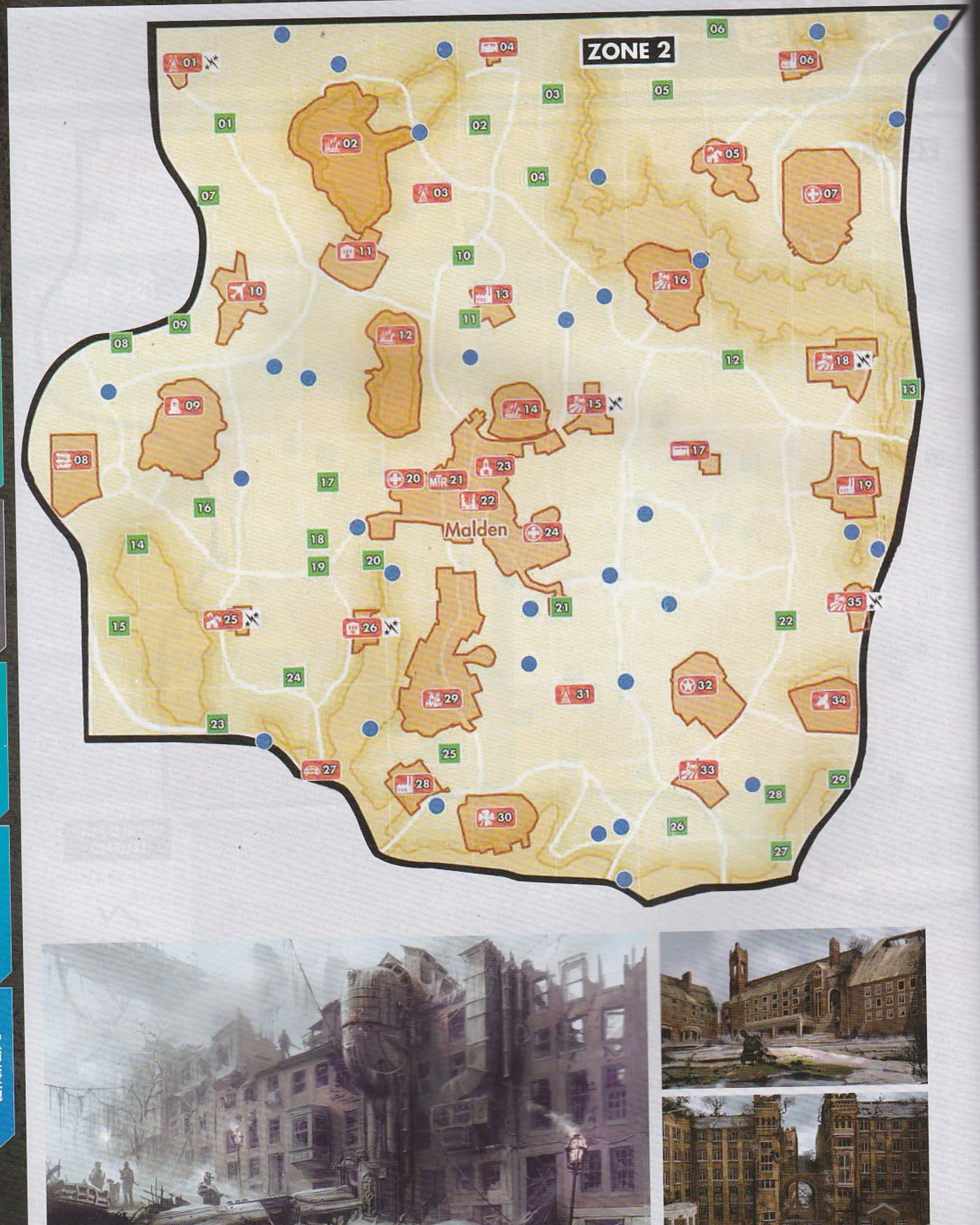
注意点

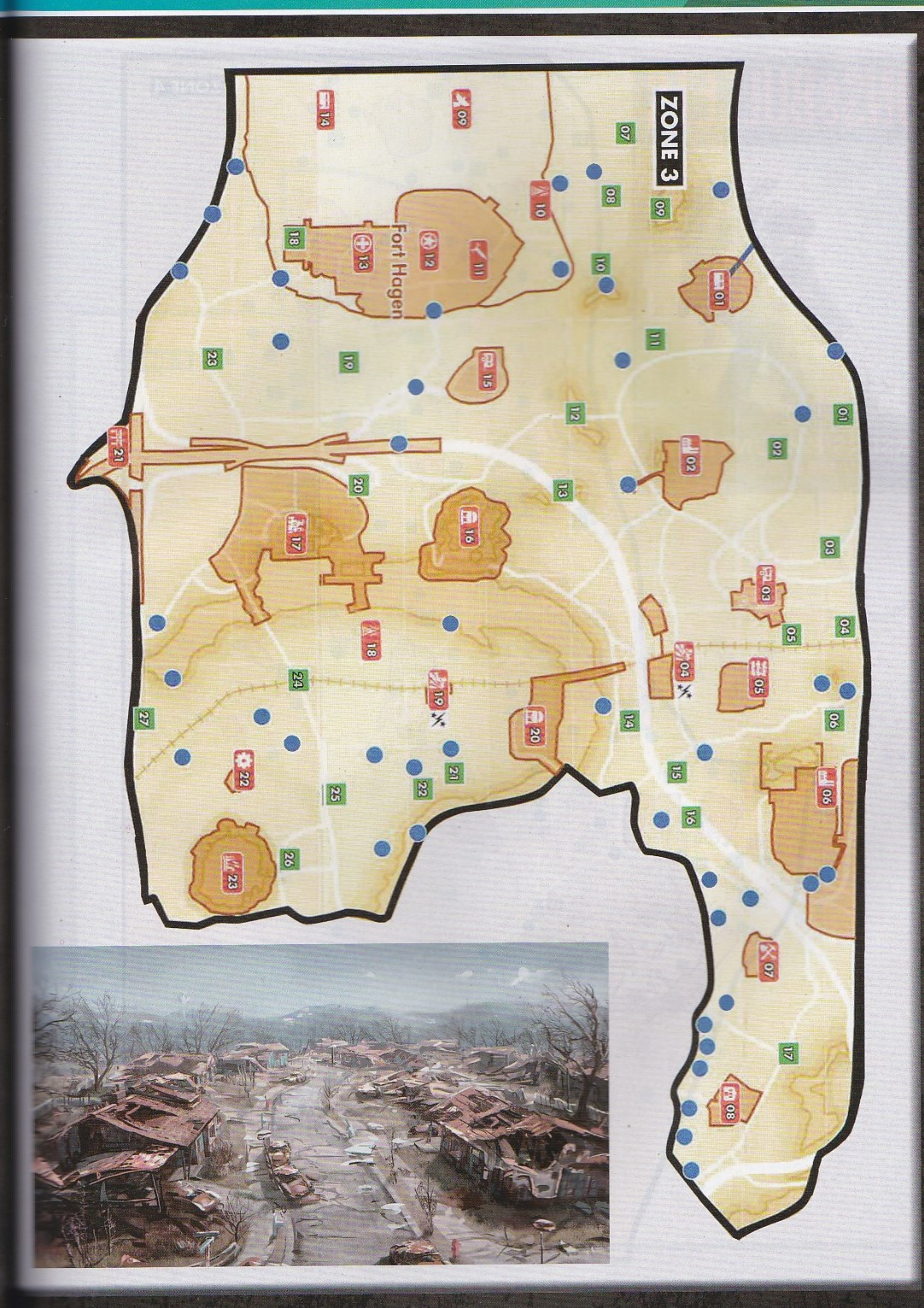
工作台

●**主要地点**：游戏中地图上标出的点，玩家可以通过这些点来快速移动。

●**次要地点**：虽然没在地图上标出，但里面的好东西使得这些地方依然有探索的价值。

●**注意点**：这些地方可能没什么好东西，但其中所包含的乐趣值得玩家去一探究竟。


ZONE 2
Malden


ZONE 3
Fort Hagen

GUNS&BULLETS

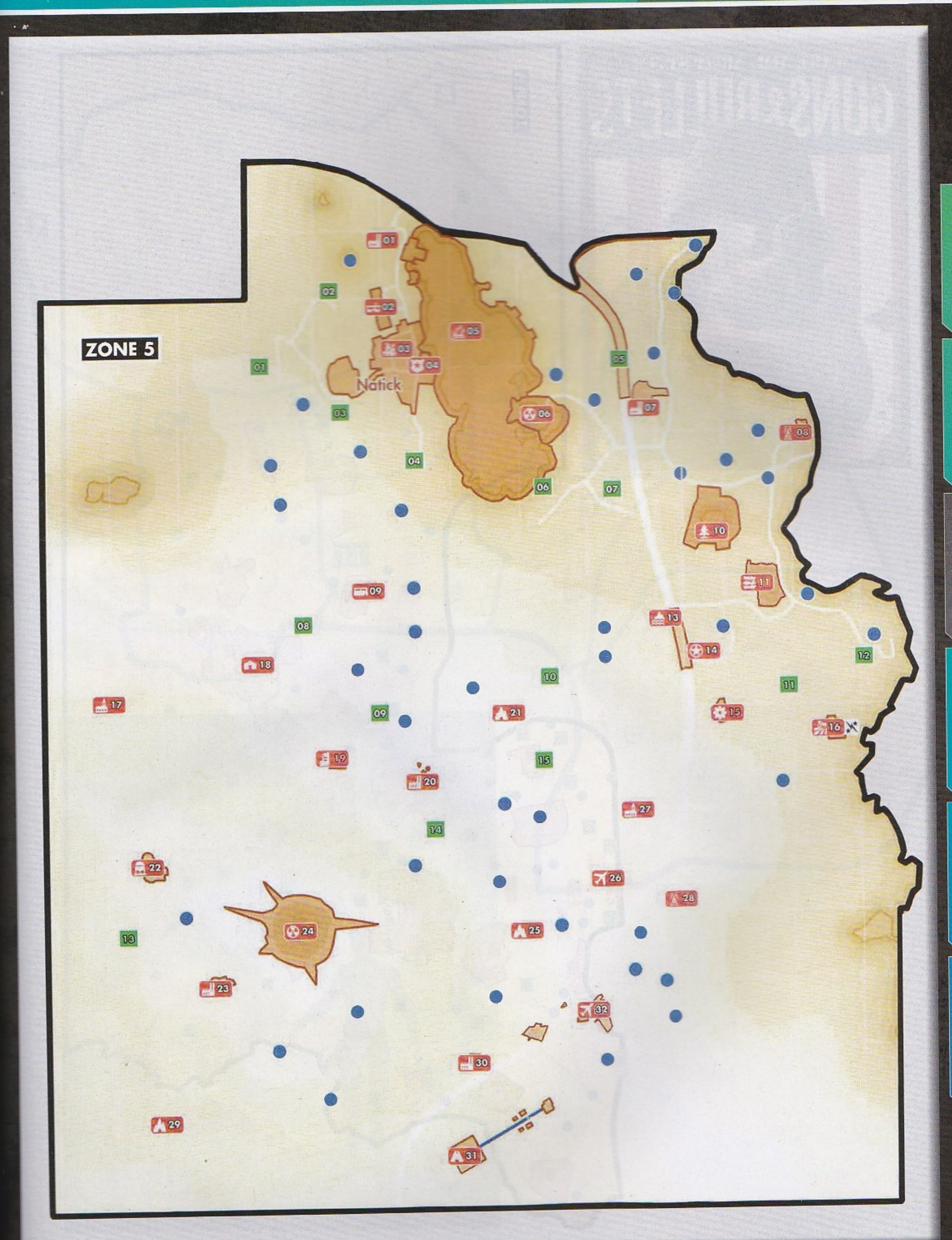
Issue

$33.00

LASERS & HUNTING

ACCEPTABLE OVERKILL




ZONE 5
Natick
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32


TAKE AIM, ARMY ST
GUNS&BULLETS
$33.00
ZONE 6
Spectacle Island
Quincy
West Roxbury


7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

WORLD MAP LEGEND

区域边界



主要地点

次要地点

注意点

工作台

THREAT LEVEL

1-5 6-14 15-25 20+ 25+ 30+ 35+ 40+ 45+

EXPECTED LEVEL OF ENEMIES ENCOUNTERED

7

10

9

11



全杂志收集列表

查看方法：地图分为6大区，其中波士顿市中心再细分为12个小区。地点的序号前一个数字代表其大区，后一个数字则代表其对应地点的序号。例如“111号避难所”的位置就是在【1.01】。另外数字前标明为“S”的意思为这是个“次要地点”。

注1：以下杂志的位置如果没备注，则放置位置都是在区域终点（放置“宝箱”的地点，一般为场景的最深处或最高点）处。

注2：中文版的杂志卷数和原文的有着差异，所以以下表格中的卷数仅供参考，在搜索杂志的过程中玩家大可对此忽略。

你最SPECIAL！

卷数	位置	备注
1	1.02	尚恩婴儿床旁

惊世奇谭

卷数	位置	备注
1	2.01	工作台上
2	2.10	驾驶舱下的厕所
3	3.14	无
4	4.03	地下二层的武器工作台旁边的桌子上
5	4.24	无
6	5.24	无
7	5.31	无
8	6.02	在储物房内一个锁上的牢房的厕所上
9	7.10	背面阳台上一张三角形的桌子上
10	11.02	教坛上
11	11.03	在顶层的休息室内
12	13.01	地下通道，遇到皮克曼的地方
13	13.02	铁路HQ西面的桌子上
14	14.05	在111号避难所的第三层走廊中间，上面还有个标志写着“Laundry”

蛮人古古那

卷数	位置	备注
无	1.02	家中的厨房桌上
1	1.09	东面办公室里的桌子上
2	2.23	无
3	3.06	无
4	3.21	在动力装甲工作台旁小屋的厕所上
5	3.22	在凯蒂处（课室）完成任务“短故事”后获得
6	4.05	无
7	6.18	无
8	9.03	上层客厅的电视旁
9	14.04	地铁入口附近的骷髅旁
10	S18.01	有巴士残骸的房间内，靠近“安德路站”的方向

枪弹世界

卷数	位置	备注
1	3.12	顶层厨房的桌子上
2	4.08	地下室的桌子上
3	6.10	入口右边的桌子上
4	6.17	顶层南边房间，被沙发围绕的桌子上
5	6.24	立交桥上，两辆卡车之间的终端机旁
6	7.02	局长办公室的保险箱内（专家），在兄弟会进驻后才能获得
7	7.04	一楼大厅，旁边还有个瞎子变种人“死眼”
8	S7.18	无
9	8.01	西边局长办公室内
10	18.08	电台的桌子上

改装高手

卷数	位置	备注
1	1.04	终端机旁边
2	6.27	其中一个拖车的桌子上
3	6.13	停车场内部顶层，需从底层进入，小心机关

酷发型

卷数	位置	备注
1	6.12	顶层，靠近天台入口的房间内
2	S8.09	在其中一个洗衣机上的篮子里

爱的生活

卷数	位置	备注
1	3.15	游泳池东面的拖车上
2	4.16	列车隧道终点处，烹饪工作台旁
3	5.08	无
4	7.01	地下一层的柜台后边的保险柜上
5	8.02	纪念碑内部顶端
6	9.08	校舍一层的床旁边
7	15.05	无
8	15.06	第三铁轨酒馆右边厕所最后一个隔间
9	15.06	瑞福大饭店入口右边吧台上

麻省外科期刊

卷数	位置	备注
1	2.07	无
2	2.20	二层西边阳台旁的房间内
3	2.24	解药所在地房间的桌子上
4	3.13	被终端机锁上的房间内
5	4.06	入口接待处左侧锁上的铁门后
6	7.08	二层指导者房间的桌子上
7	7.11	在一路往上的其中一个房间，两张红色沙发之间的桌子上
8	11.01	东南面一台还书机器用50个还书凭证
9	12.03	无

围篱

卷数	位置	备注
1	2.19	无
2	3.16	在最顶层的房间内，进入下层区域之前
3	3.20	无
4	9.10	上层办公室，钥匙旁
5	16.01	舞台前，左侧吧台前的桌子上

罗科玩家

卷数	位置	备注
1	1.01	无
2	1.12	无
3	3.12	无
4	9.08	瓦伦坦侦探社里的桌子上
5	15.06	记忆保管库地下（需要主线任务到达“危险心灵”）

禁忌刺青

卷数	位置	备注
1	1.05	南边的拖车里
2	1.11	康科德市民入口，西部的楼梯旁（旁边还有一具尸体）
3	2.30	板凳上
4	3.22	发廊里的桌子上
5	6.03	隧道南边，在动力装甲工作台附近的骷髅旁

垃圾城奸商传

卷数	位置	备注
1	1.19	无
2	1.20	西面的电视旁
3	1.21	西南边的杂志架上
4	4.12	无

垃圾城奸商传

卷数	位置	备注
5	6.09	无
6	6.30	无
7	18.01	地下更衣室的板凳上
8	18.05	无

特斯拉科学

卷数	位置	备注
1	3.02	无
2	4.02	无
3	4.14	无
4	5.29	终端机左边的冰箱上
5	6.28	无
6	10.02	一层东北面房间的西南角落
7	15.01	顶层东南面房间，需从顶层进入（主线任务：大核融合厂）
8	18.02	二层西面房间，入口大厅正上方
9	18.09	三楼最北面的房间里

完全骇客

卷数	位置	备注
1	2.09	中央的树底下
2	3.08	地下室北面房间
3	17.02	入口正对面房间内的女模特手上

今日开锁

卷数	位置	备注
1	2.21	无
2	2.28	无
3	4.25	无
4	6.14	终端机左边的冰箱上
5	9.06	无

美国机密行动手册

卷数	位置	备注
1	1.06	入口处被终端机锁上的房间内
2	1.22	无
3	2.32	餐厅的桌子上
4	2.34	某个顶层的房间内（顶端不是雷达的那一边）
5	3.01	无
6	3.12	克罗格书房前的武器库内，房间的左边
7	4.17	终点大船的中层，红色椅子的旁边
8	4.29	入口右边深处房间
9	5.18	无
10	8.03	船长室内

无人能挡

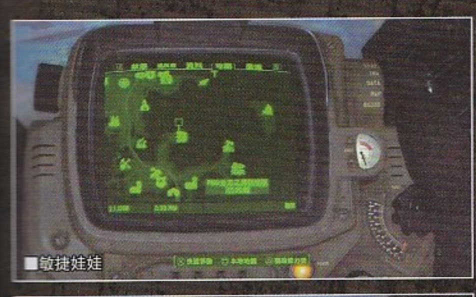
卷数	位置	备注
1	6.01	无
2	6.15	无
3	6.19	无
4	11.03	入口付款处的桌子上
5	16.04	地下室游泳池的西北角

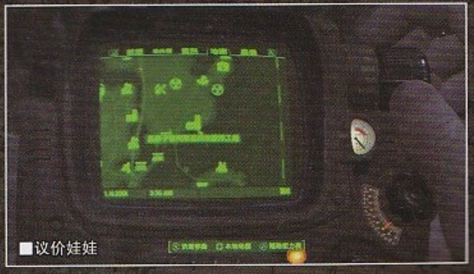
废土求生指南

卷数	位置	备注
1	1.08	无
2	1.14	无
3	1.18	礼品店的地下通道北面
4	2.05	某个木屋的睡袋上
5	2.14	无
6	4.09	西边棚屋的桌子上
7	4.22	无
8	6.11	研究中心后门进入，正对面的角落
9	9.01	船里面的桌子上

全娃娃位置一览

名称	地点	具体位置
敏捷娃娃	6.30	船尾部的木板上
议价娃娃	4.12	内部上方工作室的电脑上
大型枪娃娃	5.15	在下方的尽头房间内的收音机上
魅力娃娃	2.07	在电梯前能在电梯前的桌子上找到
耐力娃娃	6.28	二层的一个房间内，旁边还有一本杂志
能量武器娃娃	3.12	哈根堡指挥中心食堂的厨房内
爆裂物娃娃	2.19	最内部的高炉内，在BOSS所在地旁的仪器上
智力娃娃	11.01	图书馆入口左边的房间内（需要绕一圈才能进入）
撬锁娃娃	13.01	在地下通道的尽头能遇到皮克曼，在他前面柱子的地上
命运娃娃	6.31	海边的破船内，顺着电线就能到达
药物娃娃	3.22	居礼的房间内
近战娃娃	11.05	在塔顶，关押雷克斯的牢房内
感知娃娃	1.12	和普雷斯敦·加维见面的房间内
修理娃娃	3.06	顶楼水塔的最高层（需从建筑外的楼梯才能到达顶楼）
科学娃娃	2.23	这里同时也是75号避难所，地下第三层能居高临下观察测试区域的房间内
小型枪娃娃	6.17	一层广播室内，玩家需要从楼顶进入才能进入广播室
潜行娃娃	4.03	矿洞的最深处，终端机旁
演讲娃娃	14.05	关押尼克·瓦伦坦的房间
力量娃娃	15.01	大堂顶端雕像的头部
徒手娃娃	6.27	仓库里的破车头上


■敏捷娃娃


■议价娃娃


■大型枪娃娃


■耐力娃娃


■爆裂物娃娃


■撬锁娃娃


■命运娃娃


■科学娃娃


■小型枪娃娃


■潜行娃娃


■力量娃娃


■徒手娃娃

辐射4 成就/奖杯攻略

综述

奖杯总数	51	铜杯	34	银杯	15	金杯	1	白金	1

· XOne版

成就总数	1000 点 /50 个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	70 至 80 小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4版

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	70 至 80 小时
在线奖杯	无
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的白金 / 全成就难度不高，虽然都比较耗费时间，但大多都不麻烦，甚至很多奖杯都是和游戏元素（例如合成或者探索）息息相关，所以白金 / 全成就之旅还是相当愉快的。不过奖杯 / 成就“仁慈的领导者”的获得相当麻烦，有很多的不确定因素以及会消耗相当多的时间，建议放在最后达成。除此之外的奖杯 / 成就都相当简单，只要注意在流程的相关任务中备份存档即可。

推荐完美路线

1. 按照上文攻略进行游戏，并在相关任务时手动存档，在通关后获得相关路线奖杯 / 成就后读取相应存档并把三结局路线相关的奖杯 / 成就全部获得。

2. 对照列表把所有摇头娃娃收集完毕，途中注意收集素材以及跟队友培养好感度。

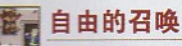
3. 在步骤 1 和步骤 2 达成的过程中，一般除“仁慈的领导者”之外的成就 / 奖杯都要顺便一并获得。

4. 查漏补缺，完成除“仁慈的领导者”之外的成就 / 奖杯，一般来说此时剩下的奖杯 / 成就大概只剩“…… 摔得越重”、“捣蛋鬼归来”、“全垒打！”等技巧或趣味性的奖杯 / 成就。

5. 最后就可以专心去获得“仁慈的领导者”了，在等待的过程中可以去看看电影什么的消磨一下时间。获得白金 / 全成就只是时间的问题而已。



白金奖杯
取得条件 取得除此之外的其他奖杯



战争永远不变 10点/
取得条件 离开111号避难所

自由的召唤 10点/
取得条件 完成“自由钟声响起”任务



怪客瓦伦坦 20点/
取得条件 完成“怪客瓦伦坦”任务

再次聚首 20点/
取得条件 完成“重聚”任务

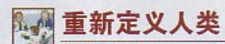
危险心灵 20点/
取得条件 完成“危险心灵”任务

猎人与猎物 20点/
取得条件 完成“猎人/猎物”任务

分子世界 20点/
取得条件 完成“分子等级”任务

核子武器 30点/
取得条件 完成“核能选项”任务
获得方法 这个奖杯/成就只要完成除“学院线”之外三大路线的最后一个主线任务即可，三个路线除了剧情以及流程有一点差异之外，其余基本相同。不在乎剧情的玩家大可只要完整完成三大路线的其中之一即可。

学院感化 10点/
取得条件 完成“制度化”任务



重新定义人类 10点/
取得条件 完成“人类：已重新定义”任务

接上电源 10点/
取得条件 完成“启动”任务

核心家庭 30点/
取得条件 完成“核心家庭”任务
获得方法 从“学院感化”到“核心家庭”都是“学院线”相关的奖杯/成就，玩家必须把“学院线”完成打完才能获得所有的奖杯/成就。



第一步 10点/
取得条件 加入义勇兵

迈向独立 10点/
取得条件 完成“独立行事”任务

老旧枪支 30点/
取得条件 完成“旧枪”任务
获得方法 “义勇兵”的三大任务最为特殊，因为完成这三个任务是丝毫不会与其他路线的发展产生冲突，不过某些任务的开启和玩家控制的聚落数目相关，具体要求可以参考上文流程部分。



百战百胜 10点/
取得条件 加入钢铁兄弟会

盲目的背叛 10点/
取得条件 完成“盲目的背叛”任务



战无不胜 30点/
取得条件 完成“战无不胜”任务
获得方法 从“百战百胜”到“战无不胜”都是“钢铁兄弟会”路线相关的奖杯/成就，玩家必须把“钢铁兄弟会”路线完整打完才能获得所有的奖杯/成就。



间谍技术 10点/
取得条件 加入铁路组织



地底潜入行动 10点/
取得条件 完成“地下卧底”任务

火箭赤焰 30点/
取得条件 完成“火箭的红色火光”任务
获得方法 从“间谍技术”到“火箭赤焰”都是“铁路组织”路线相关的奖杯/成就，玩家必须把“铁路组织”路线完整打完才能获得所有的奖杯/成就。

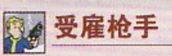


庇护所 20点/
取得条件 完成“庇护山丘”任务



社群整合专家 20点/
取得条件 与3个聚落结盟
获得方法 与聚落结盟的方法有很多，部分聚落结盟与支线任务相关（都是通过与普雷斯德对话触发），另一种则是玩家清空探索点的敌人之后调查“工作台”后才能结盟。

仁慈的领导者 20点/
取得条件 在一个大型聚落中达成最大幸福度
获得方法 这个奖杯/成就大概是本作中最麻烦的一个。本作聚落幸福度的提升在初期很简单，但幸福度在本作是个很“玄学”的东西，它会在玩家离开聚落的时候随机发生变化（与设施或资源是否充足没关系），所以升到80后就比较难了，90后更是难过登天。要提升到100幸福度最简单的方法就是建造尽量多（15个）等级3的诊所“手术中心”（需要1800瓶盖，等级2的“地方领导者”和等级1的“医护”）。大概建造15个并派居民进驻其中就可以，在保证其他需求足够的前提下，呆在聚落里不要离开（这很重要！）然后放置游戏，出去看个电影回来大概就能把幸福度升到100了。而且条件所说的是“大型聚落”（不过小型聚落要想达成幸福度100就更难就是了），笔者推荐的当然是玩家大本营“庇护山丘”。



受雇枪手 20点/
取得条件 完成10个支线任务
获得方法 由于本作的支线任务会“无限刷新”，所以完成10个支线任务实际上一点也不难。

专业佣兵 30点/
取得条件 完成50个杂项任务目标
获得方法 杂项任务指的是任务列表中“其他”栏目中的任务，类型多种多样，触发条件也是多种多样，一般而言只要玩家保持不停探索，这种任务迟早会完成50个。当然也有更简单的方法，加入钢铁兄弟会后玩家能获得召唤飞鸟（飞机）的信号弹，之后只要找一个里普利德温号远一点的地方，召唤飞机，登上飞机，这样就算完成一次杂项任务目标。当然，这种方法相当枯燥，建议玩家在真的找不到杂项任务完成而且只差几个就能解锁奖杯/成就时才采取这个方法。



捡破烂的 20点/
取得条件 收集1000个制造用资源



你的就是我的 30点/
取得条件 撬开50个锁



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

罗科的噩梦　30点
取得条件　侵入50台终端机

武装恶徒　30点
取得条件　制作50个武器改造配件

废土DIY　30点
取得条件　制作100个道具

天涯不独行　10点
取得条件　招募5名不同的同伴

惹人爱　20点
取得条件　与一名同伴达成最高亲密等级

获得方法　部分同伴要想亲密度最高还是挺难的，不过奖杯/成就只要求一人，那就好办多了，同伴中派普是最容易提升好感度的，撬锁和作出正义之举都可以增加好感度，而且加入也相当早期。另外值得一提的是，狗肉并没有亲密度。

拼装高手　20点
取得条件　建造100个工场物件

未来复古　20点
取得条件　玩一次全像影带游戏

获得方法　在最一开始的“111号避难所”就可以获取这个奖杯/成就，避难所内的其中一台终端机内就有游戏《红色威胁》。顺便一提，本作的全像影带游戏种类奇多，类型包罗万象，甚至连角色扮演游戏都有，感兴趣的玩家不妨试一下。



……摔得越重　20点
取得条件　杀死5只巨型生物

获得方法　巨型敌人指的是巨型变种人和泥沼蟹女王，玩家必须亲手杀死才会计算在内（就是不能由同伴或者其他NPC“补刀”）。游戏中玩家能遇到的巨型敌人远远不止5个，但部分需要玩家去找找看。部分巨型敌人的所在地为：1.波士顿公园的史旺、2.任务“毫不留情”中的巨型变种人、3.任务“独立行事”中的泥沼蟹女王、4.地图西面的“波士顿市长避难所”南边，地图边缘处一个类似变电站的地方、5.“阳光海浪合作社”东面，大路旁的高架桥下、6.奇观岛，需启动发电机才会出现。7.【6.32】濁水施工地点。8.【S6.19】。



■巨型敌人4所在地



■巨型敌人5所在地

护林员军团　30点
取得条件　发现100个场所

印刷品不死　20点
取得条件　阅读20本杂志

捣蛋鬼归来　10点
取得条件　在偷窃过程中安置手榴弹或地雷

获得方法　获取方法：玩家需要二级的“偷窃”技能才能“裤裆塞雷”，安置手雷后赶紧跑吧。

麻州杀人狂　20点
取得条件　杀死300个人

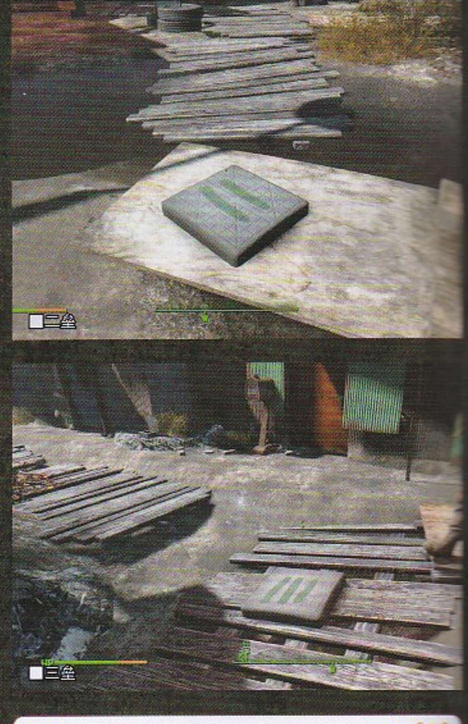
动物霸主　20点
取得条件　杀死300只野兽

全垒打　20点
取得条件　打出全垒打！

获得方法　全垒打需要玩家在“钻石城”按照顺序（本垒、一垒、二垒、三垒、本垒）一次跑五个垒才能获得（就和现实的棒球规则一样）。垒的位置如下图，其实基本就是绕着市场跑一圈，玩家可以参考现实的棒球场来推断出大概的跑垒方向。


■本垒


■一垒


■二垒
■三垒

达阵！　10点
取得条件　成功达阵！

获得方法　需要玩家被核弹炸死，达成的方法有很多，例如被自爆变种人炸死，或者拿着胖子核弹往地上来一发。

他们不是娃娃……　10点
取得条件　收集10个避难所科技摇头娃娃

……他们是可动模型　40点
取得条件　收集20个避难所科技摇头娃娃

天生的生存者　5点
取得条件　达到等级5

联邦公民　10点
取得条件　达到等级10

无可抵挡的流浪者　25点
取得条件　达到等级25

废土传奇人物　50点
取得条件　达到等级50

为未来做好准备　50点
取得条件　游戏通关后获得



星球大战 战场前线	EA	主视角射击
多机种 Star Wars：Battlefront		中文版
2015年11月17日	本地1~2人、在线2~40人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4：449港币、XOne：429港币		

文 筒子君 美编 小

虽然在游戏发售初期，老美对本作骂声不绝，一款没有单人战役的《星球大战》，让他们大为光火。然而，老美毕竟是老美，EA 和 DICE 再怎么折腾到天怒人怨，《星球大战》的号召力还是摆在那里，所以最终的结果变成了，数百万玩家一边咒骂，一边却老老实实地购买了游戏。其实严格来说，本作并非是一款纯“网游”作品，玩家在离线游戏中依然有许多事情可以做，甚至对于一般玩家而言，希望白金或者全成就的话，在非多人对战模式下，可能会消耗掉极大一部分时间。而且凭心而论，除了被吐槽没有战役模式外，本作各个方面都表现得十分出色，稳定流畅的帧数，逼真还原的画面，紧张激烈的战斗，都能让玩家乐在其中。游戏发售至今，虽然已经过去了一段时间，线上玩家的热情非但没有衰减，反而随着免费 DLC“jakuu”这个地图的放出，又出现了一波热潮。而在本刊上市的时间，《星战 7》应该也已经在全球范围内上映，届时凭借电影的号召力，不知道又会有多少情怀玩家因为抵抗不住诱惑，加入星战的战场前线。

界面介绍

1.对战信息　2.星际卡/技能　3.特殊计量槽　4.体力槽　5.小地图

操作列表

士兵模式

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	移动准星/视角移动
A键	×键	跳跃
X键	□键	场景互动
Y键	△键	中间卡片（长按）/技能（英雄模式）
B键	○键	下蹲
方向键→/←/↑	方向键→/←/↑	表情指令
方向键↓	方向键↓	切换左右肩视角（轻按）/切换第一、第三人称视角（长按）
RB键	R1键	右边卡片/技能（英雄模式）
RT键	R2键	射击
LB键	L1键	左边卡片/技能（英雄模式）
LT键	L2键	缩放（辅助瞄准）
LB+RB键	L1+R1键	使用强化道具
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近战攻击
VIEW	触控板	得分板（按住）
MENU	OPTIONS	菜单

飞行载具

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	前推为加速/后拉为减速
右摇杆	右摇杆	转向
X键	□键	抛弃载具
Y键	△键	中间卡片
方向键→/←/↑	方向键→/←/↑	特技回避
方向键↓	方向键↓	切换第一、第三人称视角
RB键	R1键	右边卡片
RT键	R2键	射击
LB键	L1键	左边卡片
LT键	L2键	智能锁定

※因地面载具移动与士兵类似，攻击又与空中载具相同，这里不再详细说明。

系统介绍

就操作而言，本作与其他众多射击游戏并无太大区别，绝大多数玩家应该都能很快适应。不过在节奏方面，本作还是有着浓厚的DICE风格，与其旗下另外一款知名的射击游戏十分类似，这次虽然没有兵种区分，但是每种武器和技能的选择都对战斗影响甚大。所以战斗中枪械并不是惟一的重点，除了使用配枪外，玩家在战斗中也必须灵活使用技能或其他道具载具来获取胜利。

武器

在本作中，所有武器都有四个属性值设定，威力、射速、射程范围以及冷却效能。四个属性的特点十分容易理解，威力就是指杀伤力，高威力的武器一般都具有一击必杀的能力，无论部位，中弹即阵亡，而反之一些威力较低的武器，除非能够精准地打出爆头，不然可能要两三枪或者更多有效命中才能击杀敌人。射速这个属性值不仅表现在限定时间发射的子弹数字，一些射速较慢的武器，在操作中会呈现出一种单发的手感，即玩家每次开枪都需要按下RT/R2键才能发射一次，不具备连射功能。射程范围也有附加的细节体现，除了武器的伤害会根据距离产生削减外，枪械的准星也有所不同，尤其在开启瞄准缩放后，长射程的武器准星上会呈现出压倒性的优势。至于最后的冷却效能会在下文的注水冷却部分详细说明。

根据武器的特性，玩家可以根据自己的上战斗风格来选择最为适合自己的武器。不过需要强调的是在战斗时，玩家虽然每次只能携带一把武器，但每次死亡后，都会获得更换武器及技能卡组的机会，此时玩家一定不要着急返回战场，适时的根据战斗阶段来更换合适的武器，绝对能够帮助你占据先机。



注水冷却

众所周知在《星球大战》的世界观设定中，大部分枪械均为激光武器，所以也不存在弹药数量的限制，不过既然要做游戏，全部都是无限子弹岂不是成了官方的无限弹药MOD。所以DICE在游戏中加入了使用武器连续开火，就会导致枪口过热的设定。随着玩家不断扣下扳机，准星两侧会出现热量计量槽，当这个槽完全变为红色后，武器就会陷入短暂的失效。每次过热后，过热槽上就会出现黄色的提示点，如果在过热槽削减到黄色区域的时候成功按下X/□键，角色就会对武器进行注水冷却，立刻消除武器的过热状态。连续对武器成功使用注水冷却后，过热后的黄色区域逐渐缩小，连续注水冷却超过三次之后，这个操作就会变得非常困难。同时，玩家使用注水冷却如果失败的话，武器会进入更长时间的失效，之前连续冷却的次数越多，失效时间越长，另外要注意注水冷却的操作失败还会导致过热槽重新计算，也就是说即使武器已经接近自动冷却完成，如果玩家盲目按下注水冷却的操作，武器的过热槽还是会重置。在游戏中有个细节上的小技巧，如果已经连续使用注水冷却，玩家可以在相对安全的地点主动造成武器过热，等待武器自行冷却，刷新注水冷却的判定。



视角切换

为了照顾《星球大战 战场前线》系列"老玩家的习惯，DICE在本作中保留了第一/第三人称实时切换的设定。玩家在游戏中长按十字键↓就能够实现视角切换。两种模式虽然各具优点，但个人还是比较推荐使用第三人称。首先游戏中采用第三人称可以获得更广阔的视野，许多第一人称下看不到的角度，更换为第三人称后都能够一览无余，而且在第三人称时轻按十字键↓还能切换左右肩的越肩视点，打起来就更具实用性了。另外因为游戏有飞行背包这个道具的存在，第三人称也能帮助玩家更好的判断自己的移动轨迹。同时如果被导向类武器锁定，第三人称下，玩家也能更及时找到身边可以躲藏的掩体。当然对于更加适应第一人称的善射型玩家而言，使用第一人称来获得更精细的瞄准精度也是不错的选择，尤其目前老鸟玩家越来越多，不少老玩家已经把星战的几大战场打成了自家的后花园，有时候你看不看得到他们已经不是那么重要了，开启第一视角反而有可能帮助你在突然遭遇时获得射击上的一些优势。



小地图

在混乱的战场中，盲目的依赖自己的双眼往往会令你陷入被动之中。且不论许多玩家替换一些迷彩皮肤后，在特殊场景中就像隐形了一般，其实游戏中地势的高低错落都会令你被你的双眼欺骗。如果想避免不在转角被人突然击杀，就一定要学会观察小地图。这个位于屏幕左下角的被称为扫描雷达的东西就是本作中的小地图，虽然它除了会告诉你游戏的场景边缘外，不提供任何地形信息，但是我们依旧要时刻保持对它的关注。当附近出现移动的敌人后，雷达的对应方向就会出现红色的波动提示，此时玩家就要小心这个方向随时会出现的敌人。而除了提示敌人的大概位置外，类似与英雄或者载具有时也会在雷达上有所提示，这时当然是要优先隐蔽起来。另外需要注意的是，对于一些蹲点埋伏的敌人，雷达是无法显示其所在的。

星际卡

游戏中玩家除了枪械外，还能使用许多技能卡片道具，玩家在装备了相应的星际卡后，就可以使用与这些卡片相对于的技能了。玩家可以同时携带四张卡片，其中三张为主动技能卡，分别在游戏画面右下角显示，左右两侧的卡片无使用次数限制，每次使用后只需要等待技能CD刷新即可再次使用；而中间的金色卡片，使用后不仅需要等待CD，同时也有次数限制，玩家可以在卡片商店使用游戏币为卡片使用次数充能，或者在游戏地图中拾取闪电造型的道具进行补充使用次数。第四张卡片则为拥有被动效果的特性卡，玩家在游戏中达成特定条件，卡片能力就会获得短暂提升，持续保持这个被动技能的效果可以让你游戏中获得更大的优势，不过此技能会在死亡后清零已经获得的升级效果。

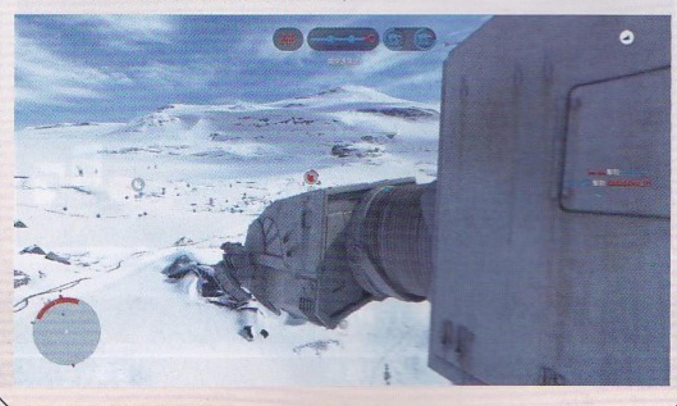
玩家进入游戏前就需要决定被动卡片的性质，确定卡组后在随后的游戏中便无法更改。主动卡片可以携带两种不同的组合，玩家需要根据游戏局势的不同来选择使用自己的卡组。同时在对局中玩家还可以使用好友的当前卡组。在尚未解锁全部技能卡的低等级下，玩家也能够通过好友的卡组使用尚未获得的卡片效果。游戏中的众多星际卡，会根据玩家等级逐渐开放购买，解锁后玩家需要花钱购买才能获得使用资格，获得卡片（主动类）后，玩家还可以对卡片进行一次升级来强化效果。



强化道具

强化道具在游戏中分为三类，道具类、英雄类和载具类。拾取对应类型的道具即可获得相应的道具效果，获得强化道具后，玩家会拿到一个主动效果的道具，此道具会在星际卡下方的道具槽中显示。玩家之后可以通过按下L1+R1/LB+RB键来使用。拾取英雄、载具类强化会获得一次变身英雄或者进入载具的机会，拿到这类道具后，道具槽会出现一个倒计时，如果在这段时间内玩家没有激活道具，这次机会就会消失。另外激活此类道具需要一个短暂的读取时间，如果在激活阶段内角色死亡的话，这次道具的效果也同样会消失。

游戏中载具类强化道具，会直接以载具的造型显示，非常容易分辨。而英雄类道具则只有一种标志，不过拾取后，玩家可以在激活道具后进入英雄选择界面来变身为自己想要的英雄。



多人模式

没有制作战役模式，虽然遭到了不少国外玩家的抱怨，但我们却不能因此而否认本作多人模式的乐趣。游戏虽然玩得很开心，但撰写多人模式的游戏攻略，其实是一件吃力不讨好的事情，毕竟作为一款多人联机游戏，能够做到随机应变、智计百出才是最高境界。下面的攻略主要为读者简单介绍下游戏中几种在线模式的玩法和对战思路，希望能帮助各位更快进入状态，早日成为一名网战高手。

星球争霸战

人数	载具	英雄
40人	√	√

争霸战中只要一方势力成功占领地图内的所有据点即可获胜，当玩家来到敌方据点后，需要先将区域内的敌人清空，之后就会出现占领计时，玩家需要在这段时间内成功防守自己对此据点的控制权，才能将据点占据，同时在占据据点时，区域内的友军数量越多，占据速度也就越快，如果据点内友军数量不足，则不会继续计算压制。完全占领据点之后，画面上方的游戏信息栏会

在据点状态中加上一个对号，此时敌方如果想重新夺回据点，也必须按照以上的流程进行一遍才可以达成。如果对战出现胶着局面的话，游戏会在对战时间结束后，根据双方控制据点的数量来判断胜负。如果游戏时间进入倒数的阶段再次出现据点归属权变动，游戏会自动延长一段时间供双方继续战斗。

因为据点争夺瞬息万变，玩家在此模式下需要不停地移动，这也导致了对战中会不断发生攻坚战或者遭遇战，所以推荐使用中近射程的大火力武器。星际卡则推荐飞行包、手雷以及扫描脉冲之类，在保证自身移动能力的同时，也能在战斗相持阶段为团队提供帮助。不过随着目前游戏节奏的变化，远距离支援也开始在此模式中承担更加重要的作用。虽然战斗的核心依旧是据点内的对攻战，但是对于一些开放地形的据点而言，有队友在背后提供支援的一方，往往会占据更大的优势。

此模式下队友之间必须要相互配合，集中力量才能快速拿下据点，如果战局中20人的队伍各自为战，会大幅拉低占领据点的效率。如果双方在中立据点相持不下的话，部分地图可以考虑放弃中立据点，几人组成一个小队抱团去偷袭敌军阵营。这些据点虽然都有着易守难攻的特性，但是通常此时双方的注意力都会在中立据点，此时通过团队合作成功偷袭的可能性不低，失败的话也能对敌军的节奏造成极大影响。



步兵机入侵战

人数	载具	英雄
40人	√	√

AT-AT能否成功抵达终点是步兵机战斗判定胜负的惟一要求，双方玩家将会围绕AT-AT展开一番恶战。虽然此模式的核心目的十分简单，但是却有着游戏中最为巨大的游戏地图和复杂的战局节奏。游戏也会根据战局阶段的发展，逐渐开放地图区域。根据不同的游戏阶段，双方阵营都要在当前开放的区域内为步兵机的攻防展开行动。叛军在战斗中需要启动并保护地图上的通讯站，每当反叛军通讯站的激活状态保持一段时间后，叛军就会获得一架Y战机，帝国的目标当然就是破坏叛军通讯站的运行阻止更多的Y战机抵达战场。

围绕通讯站战斗时，因为地图开放区域的限制，帝国军的行动范围十分有限，推荐帝国军方面直接放弃远距离武器，配合载具的火力掩护，尽快拿下通讯站。而叛军则已固守为主，可以允许帝国接近通讯站，但一定不能让敌军关闭通讯站，如果与好友联机的话，可以安排一人使用远程武器，专门解决关闭通讯器的敌人。而目前还有不少叛军玩家会选择携带上烟雾弹，当帝国军队靠近通讯站后就来上一发，虽然不能造成杀伤，但是却可以很好的阻止他们关闭通讯站。

而每当AT-AT行进到固定的距离后，叛军获得的Y战机就会登场，在其干扰下AT-AT会暴露出弱点，Y战机的数量越多，AT-AT暴露弱点的时间就越长。叛军此时可以使用武器直接对AT-AT造成伤害，帝国则需要尽力压制叛军的火力保全步兵机。虽然在游戏初期，叛军方面的玩家对强大的AT-AT显得有些无所适从，但是随着大家的战斗经验逐渐丰富，玩家已经获得了更多可以对载具造成大幅伤害的装备，叛军的胜率开始大幅提升。帝国方面目前却没有特别好的对策，只能在通讯站攻防时玩命攻击叛军占据的制高点，来减少他们对步兵机攻击的时间。武器方面根据不同阶段和阵营选择也各不相同，叛军多以远距离武器为主阻止帝国军的进攻。帝国军则需要依赖更多的机动性进入通讯站进行战斗。



战机中队战

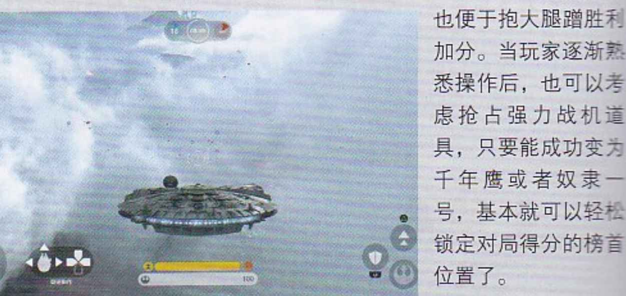
人数	载具	英雄
20人	√	-

战机中队战中率先拿到200分的一方将会获得游戏的胜利。玩家在战局中击杀AI或是其他玩家的飞机都能为自己的阵营获得分数，每次死亡则会丢分。当战斗进行一段时间后，双方阵营会分别刷出运输机，击坠运输机可以获得十倍于玩家战机的分数。所以此模式下，想要获得胜利的要点有两个，尽可能多的击败敌人，不论AI还是玩家；尽量减少自己的死亡次数。因为在此模式中，玩家很容易陷入一个误区，总觉得能够杀死其他玩家才能证明自己，有时不但无法如愿击败敌人，浪费了大把时间不说，也很可能被其他敌人反杀。然而从胜负角度考虑，其实去欺负AI战机反而能够更迅速地为团队获取分数。

追击AI飞机时，它们最开始时闪躲非常灵敏，这时不推荐玩家开火攻击，如果能成功跟随AI战机飞行一段时间，而没有被甩开的话（大概五秒左右），它们就会变为以近乎直线的方式飞行，此时就可以轻松拿分了。

而攻击其他玩家时，要注意一个细节，在空战中，想要精准打击对手必须按下L2/LT键进行锁定，不过一旦开始锁定目标，无论是否已经锁定成功，系统都会提醒对方已经被敌人锁定，如此一来就会暴露自己，敌人也有了逃走的机会。所以玩家可以先通过视角去修正与目标之间的距离，当光标已经停留在目标附近后，再按下L2/LT键就可以快速完成锁定，这样即使目标看到了锁定提示，也已经为时晚矣。

同时作为纯空战模式，战机中队战也是低等级玩家刷分升级的极佳选择。首先只能驾驶飞机的中队战中高等级无法以装备碾压新人，混乱的战局也使得新手有了不错的生存空间。只要不是完全不会控制飞机的人，总能拿到一些分数，十分钟的对局时间也便于抱大腿蹭胜利加分。当玩家逐渐熟悉操作后，也可以考虑抢占强力战机道具，只要能成功变为千年鹰或者奴隶一号，基本就可以轻松锁定对局得分的榜首位置了。



团队殊死战

人数	载具	英雄
20人	–	–

相比前面三种模式，团队殊死战的玩法就要简单很多了，每击杀一名敌人即可获得一分，率先获得一百分的一方即可拿到胜利。此模式下地图规模狭小，虽然只有十对十的战斗，玩家互相遭遇的几率却十分之高。超高的遇敌率经常让玩家莫名其妙就被击杀，又或者在干掉一两个敌人后，马上又会迎面遇到一个满状态的敌人。为了避免像无头苍蝇一样在地图中不断被敌方击杀，玩家在此模式下一定要抱团战斗，即使二人一组也要比一个人傻傻地送死要强一些，遭遇到敌人时也好有个照应。游戏中必须要明白，即使自己不明不白的被干掉了，也不能死得毫无价值，至少要让自己的队友趁机拿回一分，这样才不算亏本。

同时在团队配合时，卖队友的心思更是要不得的，死道友不死贫道的想法只会拖累整个队伍。如果你看到自己的队友正在考虑展开一场正面战斗，一定要毫不犹豫地加入战局。

货物争夺战

人数	载具	英雄
12人	–	–

六对六的货物争夺战看似规则简单，然而却有很多门道在里面，玩家之间需要进行更多的配合才能打出优势。首先在此模式下双方初始时都各有五个资源，玩家需要以此为目标互相争夺，最先获得全部十个资源的队伍即告获胜。但是游戏中想要拿到全部的资源其实是一件十分困难的事情，实际战斗中，基本上只要获得两个或以上的资源优势就可以在阵地固守了，保证资源不被夺走，等待游戏时间耗尽就能获得胜利了。

目前此模式比较常见的打法有两种，一是快速偷取，这种打法就是乱中取胜，需要一名单兵能力极强的玩家，通过地图的一些小路，独自进行资源偷取。其实这是一种非常低级的打法，大多发生在欠缺沟通的路人局，其成功几率也非常低。另外一种则是此模式的正确打开方式，玩家配合队友逐渐蚕食缓冲区的有利地形，当整个队伍来到对方营地前，再互相配合展开行动。通常需要留下两个人做火力掩护，同时避免失败后被对方反扑，剩下的人负责攻入对手营地获取资源，而需要背负资源的角色，一定要携带个人护盾，这样才能加大成功几率。

逃生舱争夺战

人数	载具	英雄
16人	–	–

逃生舱争夺战同样是一个非常需要抱团战斗的模式，不过并不需要太多战术配合，玩家只要能够做到劲往一处使，就有获胜的机会。当游戏中出现逃生舱后，一定要第一时间获取逃生舱的控制权。此模式下，防守可要比夺取简单许多，获得控制权后，队友只要分头守住几个重要的路口即可。不过游戏中，有一些逃生舱会出现在一些易攻难守的地方，这种情况下可以选择走到远一些的制高点埋伏。

需要夺取对方的逃生舱时，其实的确没有什么好的方法。不过有个细节还是可以对战斗有所帮助，通常如果玩家觉得某个逃生舱已经注定要丢失，一定要果断放弃进攻，提前做好争夺下一个逃生舱的准备。当然，如果对方在最后阶段出现防守松懈的话，极限返夺的桥段也会有出现的可能。

机器人追逐战

人数	载具	英雄
12人	–	–

机器人追逐战中，玩家只要获得地图内全部三台机器人的控制权就能获得胜利。虽然听起来简单，但这个模式的战斗节奏却是游戏中最为混乱的。这个模式下地图规模在游戏中也最为逼仄，虽然只有十二人在战斗，但几乎是分分秒秒都有遇敌的可能。三个机器人的活动区域之间，玩家甚至可以直接进行火力支援，拥挤程度可想而知。因为一方阵营只有六人，而需要占领的机器人就有三个，常规来讲分为两人一组各自对一个机器人展开争夺比较合适。然而正如之前所说，这个模式的地图实在太小，对方可能在一个机器人附近扔一个手雷，就能直接把另外一个区域内的敌人炸死，所以更多的突发情况就意味着你必须准备一套B计划，想要在此模式下获得优势，紧密沟通成了最大的关键。如果没有机友合作的话，建议玩家可以先开一局试试水，如果感觉路人的行动习惯有些难以捉摸，就果断换其他模式玩耍好了。

力抗群敌战

人数	载具	英雄
8人	–	√

此模式的玩法就如同捉迷藏一样，八名玩家中会有一名随机成为英雄角色对抗剩余七名敌人，每一轮中对英雄造成最多伤害的玩家，会在下一轮中变身为英雄。八名玩家中，先达到分数要求的人即可获胜。此模式只靠技术说话，没有什么取巧方法。

另外这个模式的英雄抽选机制有一些问题，玩家扮演的英雄会以英雄选择菜单的顺序固定刷新，以帝国军为例，每次对波巴费特造成伤害最多的玩家，就会在下一回合中成为达斯·维达。这样就造成了士兵玩家在配合时，存在一些私心，另外譬如波巴费特和莉亚公主这样的角色在战斗中也确实无法与卢克和达斯·维达相提并论。

英雄争霸战

人数	载具	英雄
12人	–	√



英雄争霸战名字虽然起得响亮，但却是众多对战模式中玩法最猥琐的一个。六对六的战斗中，三名玩家会随机成为英雄，英雄死亡后玩家会继续已士兵的身分进行游戏，率先将敌方三名英雄全部击败的一方获得游戏胜利。在这个模式下玩家会看到一个有趣的现象，在对局开始阶段，双方英雄会风风火火地展开一场乱战，然而当一方一旦出现劣势，幸存的英雄就会开始在地图中东躲西藏，如过街老鼠一般。此时就会演变为一场“英雄去哪儿了”的游戏。

虽然玩起来感觉十分滑稽，不过双方三名英雄的配合还是有不少值得研究之处。另外身为英

雄能能够明白退一步海阔天空的道理，也算是在游戏中学到了人生哲理了。尤其以波巴·费特为例，来到游戏的后期，这名英雄就像泥鳅般滑不溜手，虽然他并不强大，但是你真的很难抓到他。

还呆在一个新手的梯队里面，可能你的队友大部分都并不了解游戏的玩法，那么这时太过于追求战局本身的目标可能会让你有些无处着力的感觉。遇到这种情况的话，还是多杀些敌人存钱为佳。

绝地反攻战

人数	载具	英雄
40人	–	√

游戏的首个DLC新增模式。这个战斗的玩法十分简单，玩家只需要不停的防守或是夺取据点即可获胜。游戏每个阶段都会开启对应的据点，在前期因为帝国军需要防守的据点较多，所以叛军比较容易进行推进。但是随着流程的进行，帝国军每次要防守的据点数量会依次递减，到达游戏最后阶段只需要防守重生点附近的一个单独据点，此时叛军的压制难度就会变得比较高。能够在限定时间内，守住据点不被完全夺取即视为帝国军胜利，而叛军在每次占领敌军据点推进战线后，都会获得时间奖励，依次来继续展开行动。

由于此模式对应全新地图，玩法节奏也是新的，所以纯粹的技术占据更加重要的位置。战斗的节奏比较快，但是地形较为平坦，在这个模式下，前不久已经不再流行的自动归向炮又重回了战斗舞台，各种远程武器也更多的出现在此模式下。不过虽然需要远程火力，不过冲锋型的地面部队依旧是不可或缺的。



获取分数

本作中战斗时获得的分数会在结算画面换算为游戏货币，也就是说得分越高，结算时获得的金钱就越多。游戏中获得分数最直接的方式就是杀人，每次击杀最少也能获得100点分数，特殊击杀和连杀还有会加成，协助击杀同样能拿到数十到一百之间不等的分数。想要刷击杀数的话，单靠步兵战，很难获得理想的成绩，想要多杀人，就要通过载具和英雄道具赚取。以步兵机入侵战为例，进入一次AT-AT虽然只有很短一段时间，但是最少可以保证安然无恙地获得十多次击杀。变身英雄的话，则更加可观，一个善于操作的玩家变身卢克后，拿下二十个人头也不是什么难事。不过由于载具和英雄道具都是固定刷新的，自己占了一个，队伍中就少了一个，如果觉得自身实力不过关的话，尽量不要去浪费团队资源，不然为了分数而导致十几名玩家一起输掉游戏，未免有些本末倒置。

另外一种得分的方法是完成游戏目标，这种方法来分很快，不需要杀敌也能够获得，而然其实这些目标点都是战场上最热闹的地方，到了这些区域基本上不是你死就是我亡。所以能够获得大把任务分数的玩家，一般都是真正意义上的高手，这些分数可不能依赖取巧获得。同样以步兵机入侵战为例，帝国士兵将叛军通讯站关闭即可直接获得200点分数，然而实际上，一名玩家想要在叛军的重重阻挠下接近通讯器，估计枪下已经不知道有多少敌人的亡魂了。

不过如果你刚刚购入游戏，

载具介绍



AT-AT

名称	位置	说明
小型激光炮	左侧技能栏	头部两侧的炮击，对小型目标使用。
大激光炮	中间技能栏	头部中间的大型炮击，对载具与防御武器使用。
轨道轰炸	右侧技能栏	呼叫轨道轰炸。

玩家每次进入AT-AT只有60秒的时间，小型激光炮可以用来对付移动中的敌人；大激光炮则可以使用附带的巨大溅射伤害打击敌人，不过因为此攻击的攻击速度较慢，玩家一定要多多瞄准；AT-AT的轨道攻击与强化道具的效果相同，需要注意的是，这个技能也是AT-AT惟一需要读取CD的技能，因为切换轨道加上瞄准时间需要大概五秒左右的时间，如无必要不推荐使用。

AT-ST

名称	位置	说明	冷却时间
榴弹发射器	左侧技能栏	发射多枚榴弹攻击	5秒
制导导弹	右侧技能栏	发射一枚制导导弹	10秒

AT-ST的灵活性比较缓慢，为了增加其存活几率，如果周围没有友军配合，尽量不要深入地阵。可以远距离使用榴弹有效打击敌人士兵，制导导弹因为具有跟踪效果，如果己方在空中中落于下风，一定要记得多多照顾下敌人的飞机。



T-47战机

名称	位置	说明	冷却时间
加速	左侧技能栏	获得移动速度加成	15秒
干扰装置	右侧技能栏	十秒内无法被敌人锁定	15秒

T-47战机是游戏中几种飞行载具中的低空战斗单位，这种战机无法以竖直方向攀升，虽然机动性上有所不及，但是T-47却获得了更高的灵活性，这种战机的快速回避动作要比其他战机更加灵活。干扰装置的存在，也让它的生存能力获得了更大的提升。另外T-47真正令人着迷的地方是它可以"秒杀"AT-AT，那个伟大的时刻会令每一位《星战》爱好者疯狂。

A翼战机

名称	位置	说明	冷却时间
护盾	左侧技能栏	获得一个临时护盾	15秒
震荡导弹	右侧技能栏	高伤害的炮弹	20秒

A翼战机凭借护盾的能力，在于帝国战机的正面战斗中，处于绝对的优势地位，合理搭配震荡导弹更是可以轻松解决敌人。另外开启护盾后不仅可以防御敌人的伤害，也可以直接撞向敌人造成伤害。

X翼战机

名称	位置	说明	冷却时间
护盾	左侧技能栏	获得一个临时护盾	15秒
质子鱼雷	右侧技能栏	高伤害的炮弹	20秒



整体上与A翼战机用法相似，但是灵活性上稍有不足，不过胜在造型拉风，比较受广大玩家喜爱。使用X战机时，要注意它的武器比较容易过热，控制射击时的冲动。

钛战机

名称	位置	说明	冷却时间
加速	左侧技能栏	获得移动速度加成	15秒
离子炮	右侧技能栏	离子武器攻击	20秒

钛战机的移动性可以说是宇宙第一，小巧的造型加上出色动力系统，让它们在战斗中非常难以捕捉。不过因为叛军方面的战机都有护盾的技能，所以钛战机在战斗中一般需要谨慎一些，不过如果敌人的护盾已经消失，那么上去来一发离子炮就可以帮它们回到地面了。



钛截击机

名称	位置	说明	冷却时间
加速	左侧技能栏	获得移动速度加成	15秒
离子炮	右侧技能栏	离子武器攻击	20秒



截击机的性能与钛战机几乎完全相同，较长的机身又导致了它在转向时不如钛战机来的灵巧，所以并不十分推荐玩家使用。

英雄介绍

英雄角色就是电影中那些重要角色在游戏中的还原，相比于普通士兵，这些英雄角色的特点各有不同，在战斗中可以发挥极大的作用。玩家在游戏中可以通过拾取英雄强化道具来变身成英雄，六名英雄角色，每个阵营都各有三个可供选择，每个英雄都有自己的专属技能，不同战局下聪明地选择合适的英雄角色十分重要。当然游戏中也有围绕英雄为核心玩法的游戏模式，此时英雄强化道具则会变为只有英雄才能使用的血量恢复道具。英雄虽然能力强大，但是如果本身不熟悉玩法，在战场上也十分容易阵亡。即便是达人玩家，一旦陷入以寡敌众的局面，也只有死路一条。这里就为大家详细介绍下游戏中几位英雄技能及使用心得，希望能够对读者们有所帮助。

原力近战型

游戏中能够使用光剑的英雄仅有黑武士父子二人，两名英雄在游戏中相遇倒是别有一番看头。虽然没有“我是你爸爸”的经典桥段，但是俩人使用光剑对攻时，会有拼剑的特殊操作，细节十分带感。

首先光剑攻击在游戏中对普通玩家是一击必杀的，可以说是挨着就死，碰上就伤。虽然近战能力强大，但是同样只能近战也成为了两人的劣势，一但无法拉近与目标的距离，这两位英雄就会变得束手束脚，遇上这种情况卢克还能凭借灵活的身手走位闪躲，达斯·维达就只能束手就擒了。所以这两人在游戏中更适合作为战略武器存在，而不是贸贸然去做孤胆英雄，有时只有与士兵相配合才能让他们发挥出真正的实力。游戏中这两人可以通过按下L2/LT键进行防御，防御不仅可以避免英雄免受正面伤害，同时可以弹返子弹将敌人击杀。进行防御操作时，准星两侧会出现一道计量槽，计量槽归零则无法继续防御。

另外相信看过今年TGA的玩家都会记得本作的一段精彩击杀集锦，画面最后，达斯·维达使用光剑投掷机会X战机的动作技惊四座，至此了解了光剑可以对载具造成伤害的玩家，也频频在游戏中上演出了各种达斯·维达打飞机，卢克·天行者刀劈AT-ST的精彩镜头。

最后关于绝地武士的使用有一个小细节也必须说明一下，游戏中光剑是可以使用方向键↓来开启或关闭的，虽然在大部分地形中绝地武士都十分显眼，但是关闭光剑还是可以让绝地武士在移动时变得更加隐蔽。

达斯·维达 *DARTH VADER*

名称	位置	说明
原力锁喉	左侧技能栏	使用原力将单个敌人无助地扼杀
光剑攻击	中间技能栏	挥动光剑进行范围攻击
光剑投掷	右侧技能栏	使用原力将光剑掷出杀死敌人

达斯·维达在游戏中是一名非常强大的近战英雄，单纯对攻的话，卢克也会落于黑武士的下风。而然对电影有所了解的玩家都知道，断手断脚的黑武士其实是一名货真价实的“残疾人”，而他在游戏中也十分还原的被设定为一名移动缓慢的角色；跳跃也只能通过原力实现，令自己进行高度有限的漂浮。虽然这种“霸气”的移动方式让达斯·维达显得压迫感十足，然而在实际游戏中却让他基本变为了一个活靶子一样的存在。玩家使用达斯·维达时必须要有目的性，不能没头没脑地横冲直撞。

其中达斯·维达的左右两个技能，看似为近战攻击，实则都有着超乎想象的判定距离，一次精准的光剑投掷杀伤力绝对可以与各种星际卡道具相媲美。虽然光剑投掷需要稍稍修正准星，但是其攻击时有几率将站在一起的复数个敌人同时击杀，在狭窄地形中效果非常强大。通常在游戏中，推荐在推进战线时使用达斯·维达，这样可以将他强大的攻击能力发挥到极致，一方面可以吸引敌方火力，冷不防丢出一计光剑也能很好地打击敌人。因为技能整体偏向于单体伤害，与士兵一同前进也可以为达斯·维达争取到技能CD的时间。稳扎稳打的进攻也能避免他陷入敌人的围攻，要知道像达斯·维达这样的小短腿，一旦被围攻，基本就提前宣告死亡了。



另外，在使用原力锁喉时，因为游戏会进行自动判定，如果敌人没有处于视野的中央位置，则有几率不会产生攻击效果。同时达斯·维达与攻击目标之间的障碍物，也会将导致光剑投掷技能无法正常判定。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

卢克·天行者 LUKE SKYWALKER

名称	位置	说明
原力推击	右侧技能栏	使用原力将敌人推开并造成伤害
光剑攻击	中间技能栏	挥动光剑进行范围攻击
光剑冲刺	右侧技能栏	快速冲刺到目标身边并发动一次攻击

卢克在游戏中有着不逊于达斯·维达的战斗能力的同时，还拥有高于普通士兵百分之二十的移动能力，使他可以在战场上凭借灵动的身手，神出鬼没地发动突袭，这也让他成为了游戏中最为难缠的敌人之一。当你在游戏中面对卢克时，你会发现想要攻击到他就像要抓一只猴子一样困难。所以不要看卢克的技能貌似攻击性比达斯·维达弱了不少，然而实际情况是，如果只有两三名对其展开进攻，可能连卢克的影子都没打到，就已经进入复活界面了。

卢克的原力推击是一个实用性极强的技能，基本不需要瞄准，同时又有着不错的攻击范围，而且判定距离也比想象中要远出不少。如果在光剑斩击攻击不到的距离同时出现多名敌人的话，使用原力推击绝对可以帮你化险为夷，同时此技能在跳跃中依旧可以使用，而且推击即使隔着小型障碍物也可以打出判定。光剑冲刺使用时则需要谨小慎微一些，因为它的突进距离比较难以控制，且每次突进的距离都比较远，如果一个突进扎进了敌人的包围圈里，可就得不偿失了。同时卢克借助光剑冲刺不错的突进距离，有时此技能也可以在逃生时应急使用。

整体上来说卢克在战场上更像是一名刺客，遇到高手时你们会发现他们拿到卢克以后基本很难死亡，满血时可能会参加一两次正面进攻为己方打开局面，可一旦血量过低，他们就仿佛从地图上消失了一般，但每当你疏忽大意落单的时候，卢克就会从天而降送你归西。

特殊攻击型

这类英雄有着自己独特的攻击方式，他们并不是万能的存在，但是却总能在特殊时刻达成意想不到的效果。因为本身没有强大的攻击能力，使用此类角色一定要有清晰的思路，他们并不能依赖团队的力量增加自己存活的可能，有时选择独自行动也十分有必要。

波巴·费特 BOBA FETT

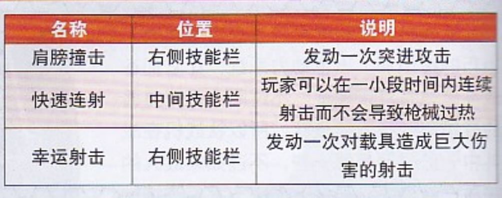
名称	位置	说明
火焰喷射器	右侧技能栏	进行持续的近距离火焰喷射攻击
喷射飞行背包	中间技能栏	飞行包为波巴费特提供强大的移动能力
手腕飞弹	右侧技能栏	发射出一枚具有范围伤害的飞弹

波巴·费特是游戏中操作比较独特的英雄，他的中间技能不是通过Y/△键使用，而是利用L2/LT键来开启他的喷射飞行包，另外按下RS/R3按键也无法进行近战攻击，而是切换瞄准缩放。波巴费特在游戏中基本上需要依赖飞行包才能存活，通过飞行包他可以来到一些普通玩家无法到达的高处对敌人进行猎杀，不过在使用飞行包时玩家一定要注意血条上方的飞行包能量槽，能量归零的话，在它自动充能完成前飞行包是无法再次使用的，一旦落入这种窘境波巴·费特基本已经离死不远。但飞行包能量充足时他几乎不会出现被敌人围攻的绝境，如果在对战中遇到一个"会飞"的波巴·费特，那么他将会同卢克一样难缠。

火焰喷射器和手腕飞弹这两个技能实际使用时都比较鸡肋，首先火焰喷射器在波巴费特受到伤害时，是会被强行中断的，另外这个技能的有效攻击距离也很短，平时遭遇到敌人后几乎很难对敌人造成实质威胁。不过玩家在使用飞行包的过程中倒是可以用一用，运气好的话可以在空中或者落地时解决掉一两个倒霉蛋。手腕飞弹胜在发射速度较快，精准度也不错，战斗中突然给敌人来上一枚也确实难以防范。同时，飞弹爆炸时也有着不错的范围判定，不过因为每次技能CD只能发射一枚飞弹，所以千万不要浪费。

虽然逃生能力一流，但其实波巴·费特是个不折不扣的脆皮英雄，如果与普通士兵正面对抗的话，有时甚至会落于下风，这也让使用波巴费特战斗的时候，给人一种仿佛在进行一场原始狩猎的感觉。波巴·费特固然可以利用飞行包让自己成为出色的猎人，但是"猎物"们的反击，有时对他来说也存在致命的威胁。所以使用波巴·费特时更需要考验玩家的意识。如果你想在战场上教训这个贪婪的赏金猎人的话，从正面进攻就对了，你会有机会杀死他的。

韩·苏洛 HAN SOLO



名称	位置	说明
肩膀撞击	右侧技能栏	发动一次突进攻击
快速连射	中间技能栏	玩家可以在一小段时间内连续射击而不会导致枪械过热
幸运射击	右侧技能栏	发动一次对载具造成巨大伤害的射击

如果你是一名神枪手，韩·苏洛将会是非常适合的选择，但如果你是一名射击苦手，还是推荐你远离这个英雄为妙。初次扮演韩苏·洛时你会发现他似乎与普通士兵并无差别，然而事实上也确实如此。在敌军阵营没有载具的战局下，韩·苏洛看上去就是一名普通士兵，然而黑色的夹克和地图上的显眼提示，却会让他成为敌人的重点照顾对象。个人感觉选择韩·苏洛最大的初衷，就是冲着哈里森·福特这张脸了。

虽然对新手玩家而言不太友善，但是在高手的操作下，还是能将韩·苏洛发挥出不错的效果。肩膀撞击的技能在提供突进移动的同时，也有一定的杀敌效果，不过要弱于卢克的光剑冲刺。另外在大型地图中，如果对方有AT-ST或者AT-AT的话，韩·苏洛的幸运射击简直可以达到一发入魂的效果，十分值得选择。除此之外，韩·苏洛的技能就和普通士兵无异了，所以一定不要孤军深入敌营，不然遭遇到带着强化道具的杂兵都有阴沟翻船的可能。

至于快速连射这个技能，大家还是把它忘了吧，在韩·苏洛使用连射的这段时间，敌人早已将十倍百倍的子弹向你倾泻过来了。



团队核心型

说他们是团队型英雄，并不是说他们必须要跟随队友，反而是需要队友以他们为中心展开行动。对于这类角色而言，可以说他们去哪儿，战斗就应该发生在哪儿。如何带领队友来到战场上最重要的地点，对敌人进行最有效的打击，才是这种英雄的首要任务。而令人尴尬的是，他们最大的弱点也在于此，如果没有善于配合的队友，这类英雄也就成了光杆司令，能力值势必大打折扣。

白卜庭皇帝 EMPEROR PALPATINE

名称	位置	说明
连锁闪电	右侧技能栏	施放一道会产生连锁伤害的闪电
帝国资源	中间技能栏	在身前放置一个补给品
远离冲刺	右侧技能栏	使用原力进行高速突进，无攻击判定

白卜庭皇帝可以说代表了帝国的第一攻坚力量，在阵地战中的实用性甚至要高于达斯·维达，他的闪电有一定的范围判定，在一些转角或者障碍物之间，皇帝可以攻击到敌人，但又保证自己的安全。不过游戏时，如果使用闪电的原力槽耗尽，皇帝将会失去进攻能力，这点一定要注意。作为原力黑暗面的大师，皇帝虽然不使用光剑，但是同样可以通过L2/LT键来防御敌人的攻击，不过无法造成子弹反弹。

皇帝的两个技能配合使用可谓攻守一体，连锁闪电可以攻击一个区域的所有敌人，是突破敌人防守的利器，同时配合原力冲刺也可以保证他在原力耗尽后，不至于落入绝境。而帝国资源则可以为队友提供稳定的强化道具，也让他身边的队友变得更加强力。当皇帝出现在游戏后，队友将可以变身为强力士兵守在皇帝身边。配合得当的话，皇帝将能够在战斗中获得更多喘息的时间。

皇帝在游戏中几乎无法离开队友独自生存，他的闪电虽然好用，不过距离过短，如果不能拉近距离的话，非常容易被远处的敌人直接射杀。同时皇帝的进攻属于爆发强、持续差的类型，单人行动的话，一旦原力槽耗尽就只能等死了。

莉亚公主 LEIA ORGANA

名称	位置	说明
士兵克星	右侧技能栏	莉亚公主短时间内发射的子弹可以秒杀普通士兵
强化小队护盾	中间技能栏	放置一个团队护盾
放置补给品	右侧技能栏	在身前放置一个补给品

与白卜庭皇帝相反，莉亚公主代表了游戏的最强防守力量，强化护盾可以保护身边很多队友，同时稳定的补给品供应，对友军来说也是可贵的资源。莉亚公主通常应该走在团队的最后，通过分析前方队友的行动来提供及时的支援。火力不足的话就提供补给，被敌军压制的话就施放护盾。

士兵克星这个技能有利也有弊，虽然能为莉亚公主提供对普通士兵一击必杀的能力，但是开启此技能后，她的武器射速将会大大降低，如果在没有队友掩护的情况下，其实很难有输出的空间。而小队护盾的使用也十分需要技巧，因为护盾在游戏中是双向生效的，玩家必须保证使用护盾后不影响队友的正常输出，不然很可能会导致队友失去掩体后的最佳射击空间，所以这也是莉亚公主必须走在队伍后面的原因。

如果说皇帝是小队中的将军，那么莉亚公主就是运筹帷幄的元帅，有时一个护盾就能救小队与水深火热，放置得当的话更是能避免腹背受敌，让小队立于不败之地。所以如果大家在游戏中看到莉亚公主，请务必保护好这位美丽的小姐。



训练任务全星要点

关卡：乞丐谷

无质子

●**特殊要求**：不使用质子鱼雷在六分钟内完成

●**达成要点**：不使用质子鱼雷本身不是难点，要控制在六分钟以内则需要一定驾驶技术，整体来说难度不大。另外此训练任务对应“银河最强星际驾驶员”这个奖杯/成就，这里对操作的要求更高，同时玩家一定要避免枪口过热，出现输出时间的空白。

关卡：恩多星追逐

打败敌人

●**特殊要求**:打败五名反抗军并抵达终点

●**达成要点**：沿路击败敌人并不困难，任务的重点在于快速通过关卡，关底出现AT-AT后，要小心不要撞在上面，另外关卡中有一些类似与飞车点的斜坡，在这些地方使用加速会更加安全一些。



关卡：压制

A翼战机

●**特殊要求**：摧毁8架A翼战机

●**达成要点**：要注意本关A翼战机只会出现在击败第一波地面敌人之后的一小段时间，当达斯·维达的主舰到来后，他们的火力目标会转为攻击主舰。使用AT-ST的反载具飞弹时，要尽量选择与目标距离较远时发射，这样才能保证不会将飞弹打偏。

关卡：原力的黑暗面

高效率

●**特殊要求**：在生命值75%以上的状态完成

●**达成要点**：本关推荐使用白卜庭皇帝进行游戏，敌人出现后拉近距离施放连锁闪电可以快速清场，觉得血量即将低于任务要求时，使用技能补血即可。

关卡：侵略

绊倒

●**特殊要求**：在使用牵引锁不失败的情况下完成

●**达成要点**：驾驶T战机对AT-AT使用牵引锁时，一定要注意将其身边的AT-ST先解决掉，不然会因为它们的攻击而导致牵引锁使用失败。同时在开启牵引锁之前，玩家的飞行状态也决定了，牵引锁发射后T战机的稳定性。



单人战役全星要点&全收集

虽然游戏以多人模式为主打，但由于单人战役内容与奖杯/成就相关，这里还是要做一下讲解。游戏中的每个单人战役都对应着有相关要求的星星，其中最后一项全部为大师难度下将敌人得分压制在40分以下。战役中可以选择是否携带AI队友一同游戏，每个队友阵亡后，会根据其兵种不同掉落分数，有2分和5分两种，分数掉落后，玩家在短时间拾取队友掉落的分数即可将其回收，此时敌人无法获得分数，如果没有及时拾取则电脑加分。20点分数，死亡两次失分为40，而游戏要求的40分以下，并不包括40分，也就是说玩家只能死一次。所以超出挑战范围以外的这18分，倒不如当做留给AI队友的失分配额，如此一来自己的死亡失分也重新变回5分，究竟哪种选择更加划算，读者心里也应该有数了。不过以上的计算机制并不在英雄战中生效，玩家扮演英雄死亡后固定扣除20分，与是否携带AI队友无关。所以英雄战下，对操作自信的玩家倒是可以考虑尝试单人挑战。

可能在这样的机制下，不少玩家会觉得带上队友会非常麻烦，于是尝试单人挑战。但是！如果选择单人游戏的话，玩家每次死亡会一下子丢掉

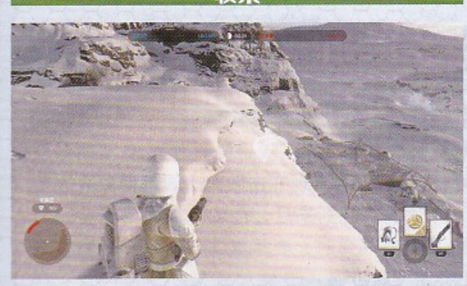


豪斯星

●**豪斯星战役**

首先扮演士兵挑战时游戏会提供了两个默认卡组供玩家选择，根据自己打法的不同要灵活决定携带什么卡组。本关可以说是几个单人战役中最为困难的关卡，地图中虽然看上去有两个地洞十分适合蹲点死守，但实际上这个四通八达的地道并不适合战斗，一旦被敌人堵在洞穴内基本就逃生无望了。打这关时，应该化被动为主动，以游击的方式迎敌，争取在敌人刷新后尚未汇合的阶段就将他们各个击破。实在出现顶不住的局面，可以利用地洞周转一下，但是依旧不要死守。如果依旧觉得有困难的话，注意地图北边的一道山谷位置，这里的制高点可以帮助玩家进行固守，而且十分利于撤离，两侧的机枪也能提供不错的狙击火力。

收集


1.登上出生点营地帐篷左边的山坡。


2.向北下山后，沿机关枪下方直走上山坡。


3.下到山坡后的岩石边。

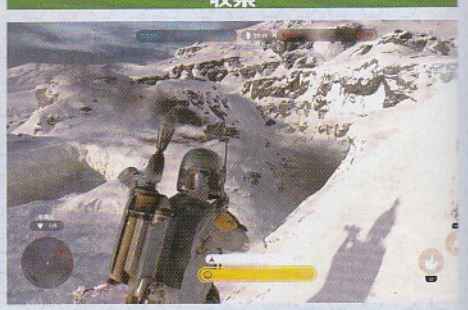

4.向东走，来到地图边缘的小坡上。

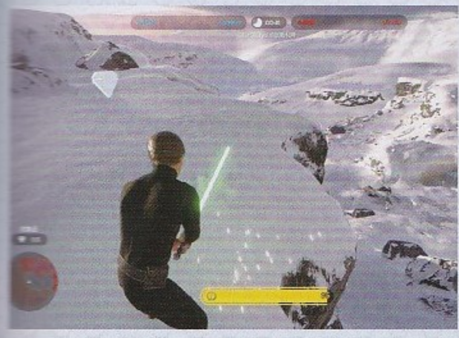

5.进入雪洞内在左手边找到。

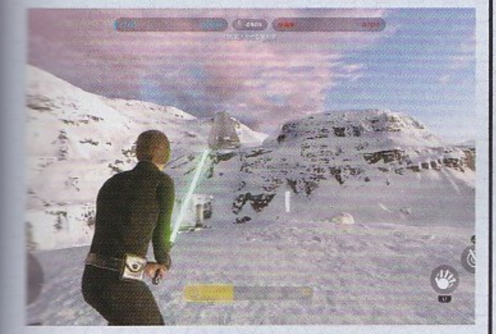
●**豪斯星英雄战**

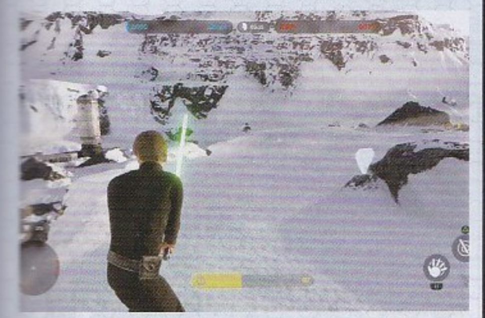
本关英雄战的打法与士兵战役相似，推荐使用莉亚公主，小队护盾可以为AI队友提供有效的掩护，召唤的补给资源也可以回复自己的血量，整体而言使用英雄完成此关的难度并不十分困难。

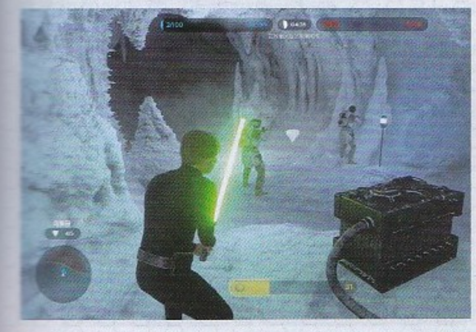
收集


1.以洞穴口作参照，直走在山坡半高处看到。


2.顺着此处的上坡向上，来到地图东南角高处获得。


3.顺着较大的雪洞口爬上山坡。


4.升空舱小山坡对面的山坡上边缘地带。


5.从雪洞最北边的入口进入，在通道尽头的角落获得。

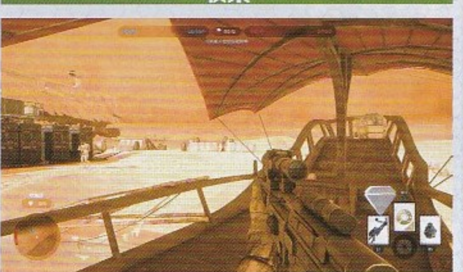


塔图因星

●塔图因星战役

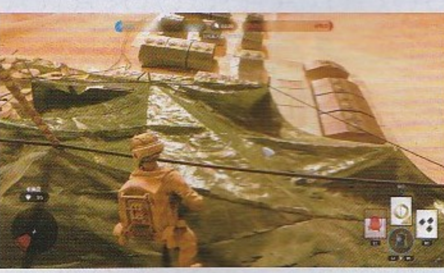
进行本关的挑战时，注意不要贪分，有些距离自己太远的分数可以放弃，前期尽量保证不要出现大量丢分现象。当敌我双方开始出现强力兵种后，你会发现AI友军的攻击力突然变得很高，此时玩家只要伺机找到空挡出来拿分即可，剩余的工作只要交给友军就可以坐收渔利。

收集


1.出生点旁边的飞船上面。


2.下船后向右，在龙骨的中间。


3.跳上飞船后，船头位置。


4.从飞船跳到帐篷上面，在低处的帐篷顶上获得。


5.从帐篷跳下后，进入运输船下方，在一个椅子对面的控制台中的夹层内。

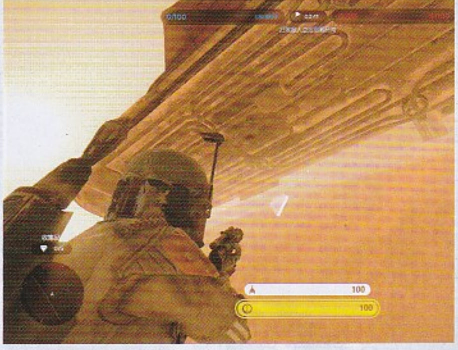
●塔图因星英雄战

本关依旧推荐使用莉亚公主，打法与豪斯星球的英雄战类似，注意小队护盾的位置可以让挑战变得更加轻松，注意地图背面区域内，这里的机器可以作为掩体很好的利用起来。全收集的话，则几乎必须要使用波巴费特才可以完成。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

收集



1.出生点旁边的飞船斜坡下面。



2.飞船尾的一堆废弃R2机器人处，在一个四周有遮挡的杂物堆里。



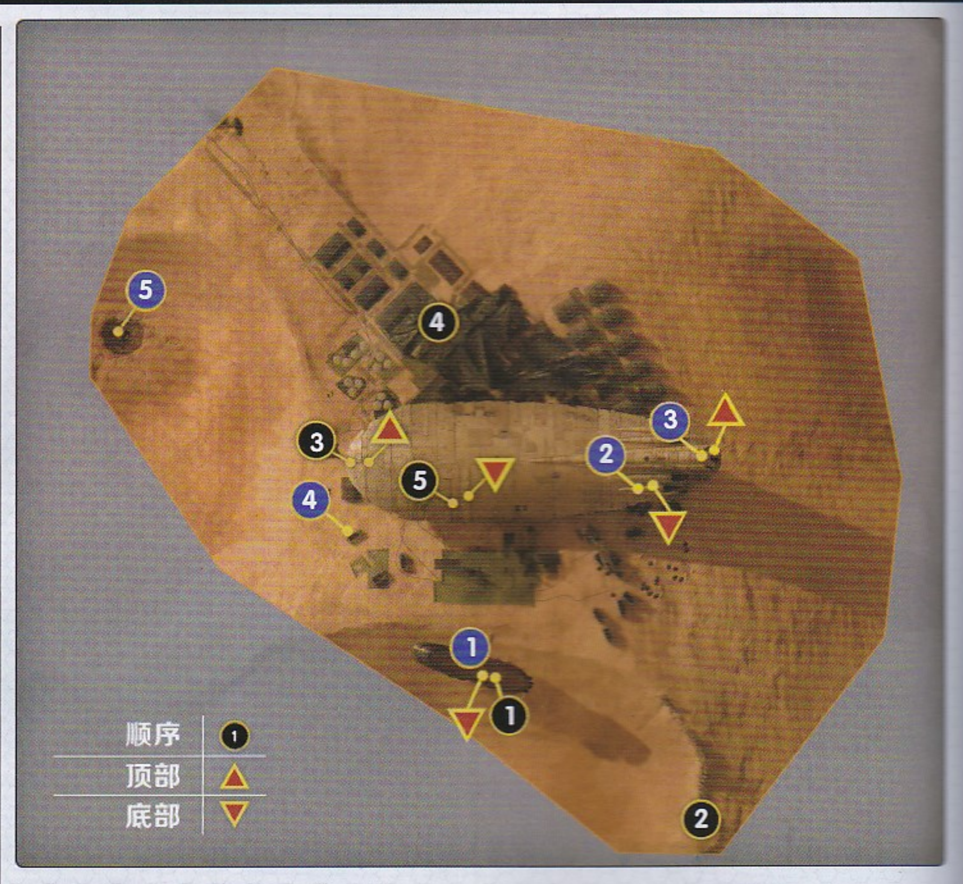
3.使用飞行包来到运输机上，在机尾位置。



4.来到船头，在左边下方看到杂物堆中的收集品。



5.直走向地图边缘，在“沙拉克”上方用飞行包获得。



恩多星

恩多星战役

本关在出身点北侧，也就是右手边位置是楼梯的尽头，敌人一般会分为两波进攻，先是由西边下层通道直接进攻，之后会从南边的控制室内再来一波，使用卡组里面的连射炮可以轻松解决通道内的敌人。

收集



1.出生点向右，在房间内控制台后面。



2.离开建筑物向右上坡后，在左手边草丛内获得。



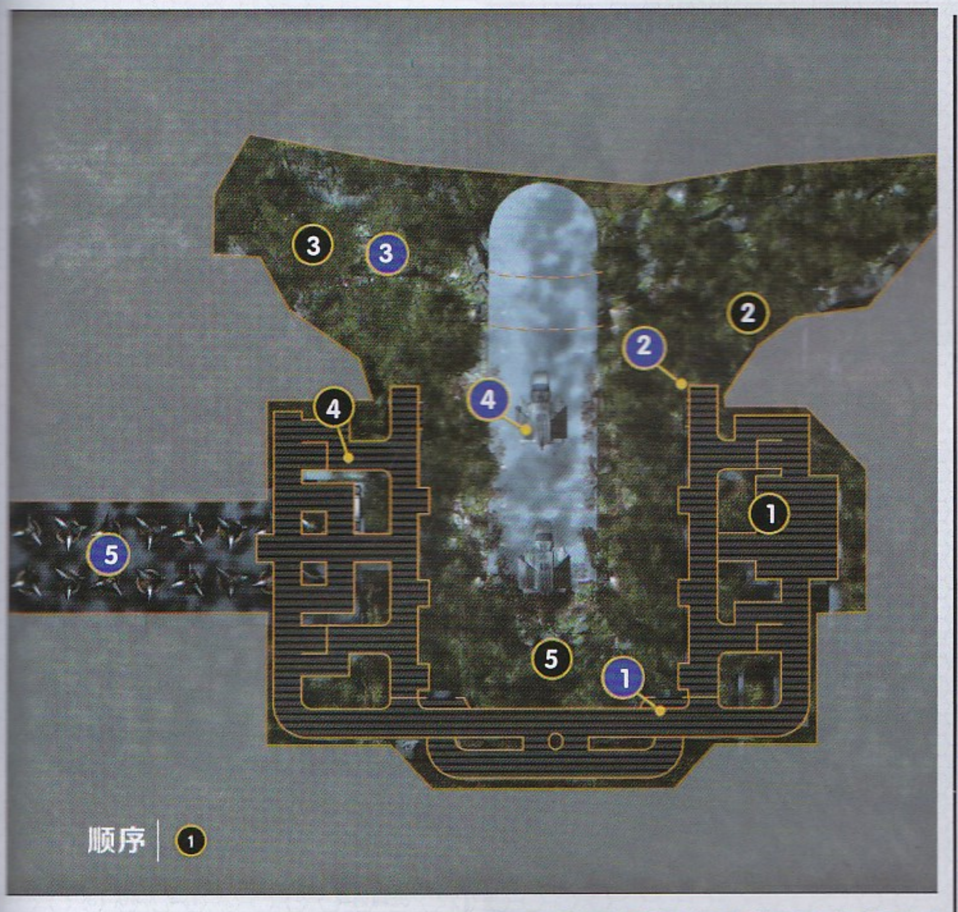
3.从停机坪下走过，通过对面一棵倒地的中空树干后，在后面的大树下获得。



4.进入对面的建筑后，从右边楼梯登上二层，在通道内获得。



5.离开后在停机坪南边，下面的发电机缝隙内获得。



●恩多星英雄战

来到与士兵战役相同的地方，英雄选择白卜庭皇帝，敌人的出现顺序与之前也是一样的，使用原力攻击可以在转角处将敌人提前消灭，本关的收集同样必须使用波巴费特完成。

收集


1.离开基地后向左，在大门上方的岩壁上找到。


2.获得后向北方移动，走过基地最后一个大门后，在右边高处的岩壁上找到。


3.从停机坪下走过后，在倒地的树干上方获得。


4.来到停机坪在穿梭机的机翼上获得。


5.进入西边的基地，在二楼动力室找到，获得此收集品后会跌落死亡。

苏鲁斯特

●苏鲁斯特战役

本关如果选择蹲点死守的话，只能选择地图北边的屋子，因为游戏的AI在自动门前，大部分时候会选择围守，如果他们不进来的话，玩家主动出去基本必死，所以只能选择这种没有大门的屋子防守。另外如果不怕麻烦的话，先通一遍困难，再将个人卡组中编入连射炮卡片，本关会变得更加容易。

收集


1.爬楼梯来到高处工作架后，登上AT-AT获得。


2.从AT-AT上跳下，进入北边的房间内。


3.在另外一台AT-AT前方左侧的角落内获得。


4.在大门左边角落内侧获得。


5.走出大门向右，跳上二层集装箱，在大门柱子上获得。

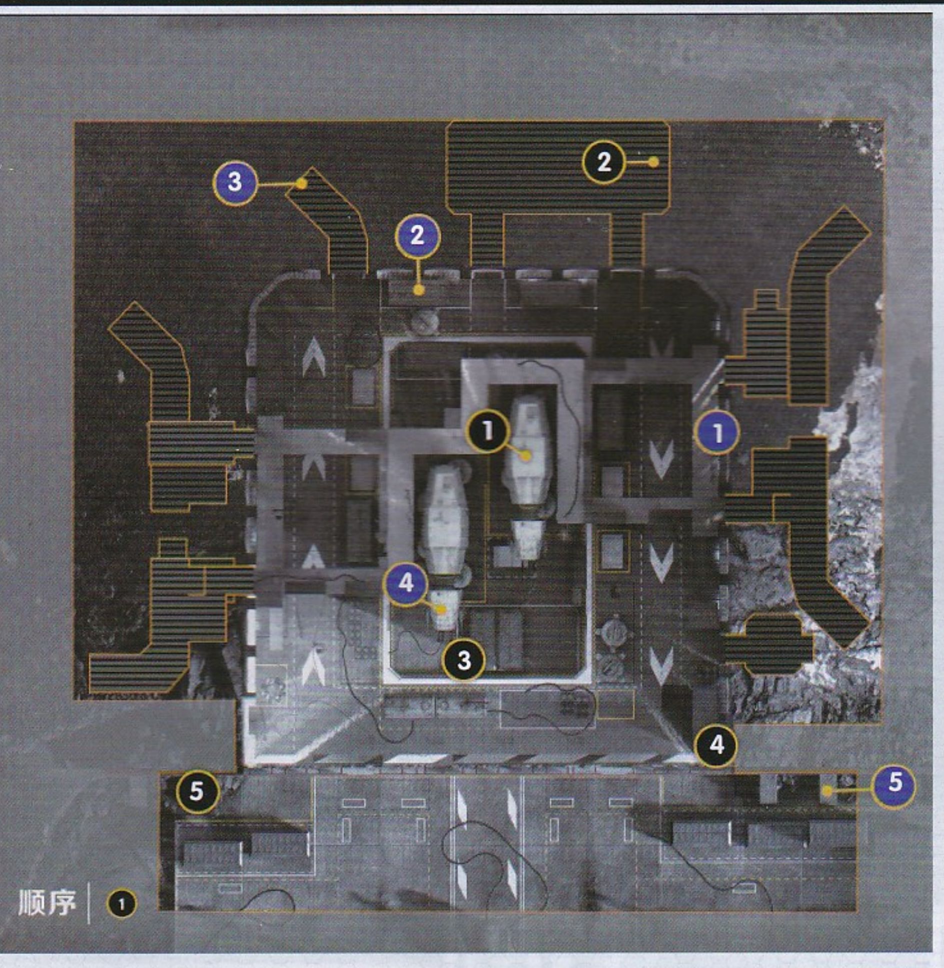
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

生存战役&全收集

除了战役模式外，单人游戏还对应了四个星球的四场生存战斗，每场战斗都有15波敌人需要击退。固定波数的进攻下，会有载具或强力敌人对玩家发动攻击。生存模式的全星要求中，困难难度不死只能算是一种低级的示威，大师难度通关才会让玩家体会到本作的难度的上限在哪里。由于在困难难度通过后，游戏会开放个人星际卡组，推荐可以先将困难模式通一遍，再根据不同需要组合卡组进行游戏。当然，如果玩家本身卡组尚不齐全，还是推荐先升级星际卡后再回来挑战。

另外因为生存战役的难度所限，单人通过难度太高，还是推荐与好友合作完成，这样在蹲守时两个人的火力也能更高的保证生存。同时两名玩家也可以加速挑战完成的时间。

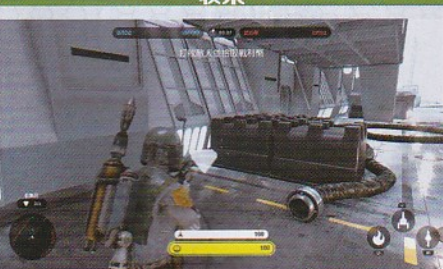
道具	出现波数
逃生舱	2, 5, 8, 11, 14
生命值	3, 6, 9, 12
充能道具	1, 4, 7, 10, 13



●苏鲁斯特英雄战

蹲点死守白卜庭皇帝依旧是最让人放心的选择，如果觉得这么守株待兔实在无聊的话，推荐可以选择卢克试试。找一个带感应门的房间，如果敌人采取围守，就出门让他们吃一记原力推击，当然在出门前记得按着格挡确认敌人火力，避免被乱枪打死。

收集



1.出生点右侧的墙边。



2.AI-AT后面二层集装箱上方。



3.跳下后进入西北角通道内。



4.跳上西边的AT-AT在头部位置获得。



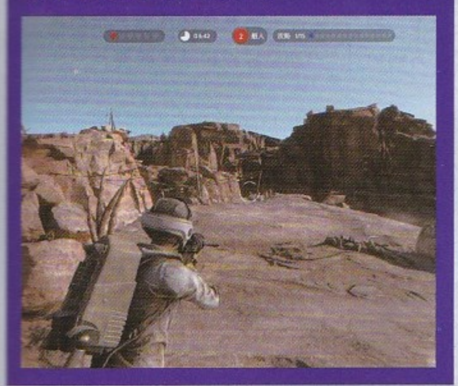
5.出门后在大门左侧高处（与士兵战役的收集5位置对称）。

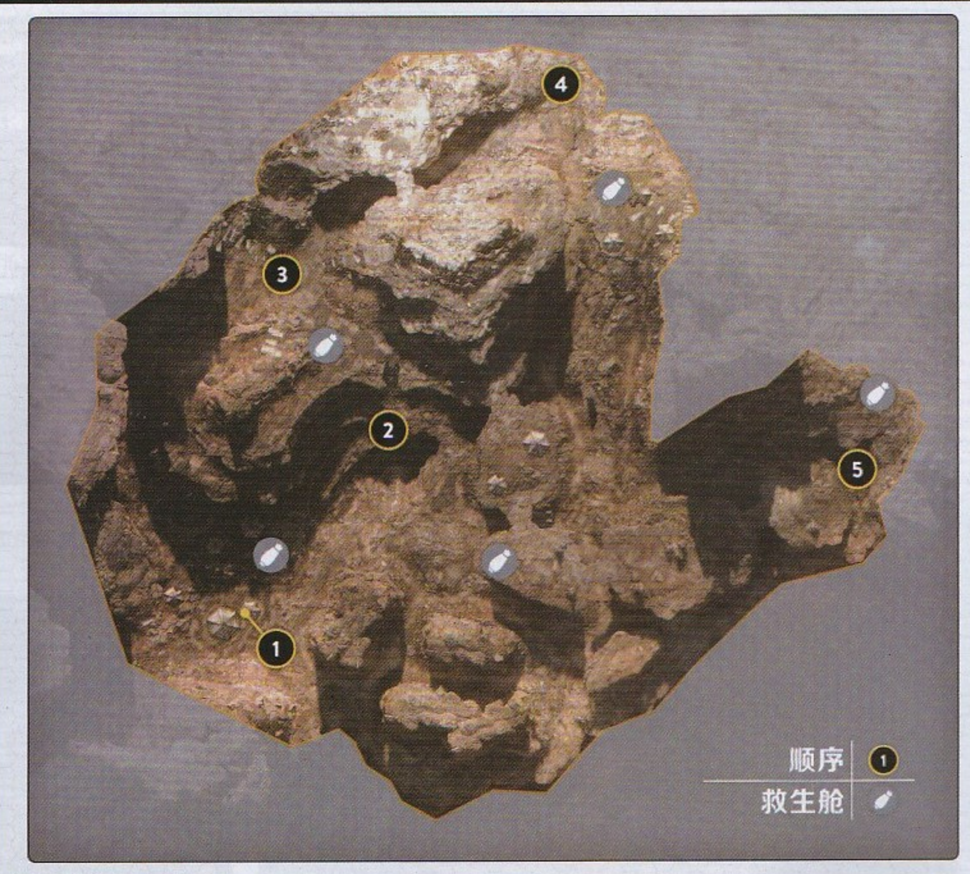
●塔图因星生存战

本关推荐防守的区域为峡谷东边的区域，这里的地形复杂，一侧为悬崖，且山坡的高度恰好可以使用火箭喷射包直接到达，打起游击来十分便利。星际卡组推荐使用离子鱼雷那一套，这套卡组的充能卡可以提供个人护盾提供有效的保命措施，离子鱼雷也能对AT-ST造成稳定输出。枪械的话推荐优先以火力及射程作为参考，因为本关敌人刷新的位置大多距离玩家较远，同时也有足够的制高点来固守，所以保证有力的射程可以在敌人推进前尽可能多的将其解决。另外因为生存模式下，敌人较为集中，且高难度下敌人血量较高，这里强烈推荐更换为第一人称操作来获得精准的射击条件。另外作为完成生存模式的一大技巧，玩家必须要懂得在每一波的最后留下一名普通士兵，这时战斗会一直停留在这一波，造成下一波敌人无法刷新。这样玩家就能获得足够的时间收集地图内的补给。尤其对于逃生舱来说，这个资源因为需要开启一段时间后才会获得强化道具，所以留下单独士兵的这段时间，就是获取逃生舱资源的最佳手段。而且游戏中只要玩家不去获得逃生舱的控制权，敌人也不会去控制逃生舱，这样我们就能保证生存资源的最大化，不然打着打着还要保护逃生舱，相信大部分玩家都不具备这样的实力。

其实因为这一关的环境较为开放，一味

蹲点死守非常容易出现意外被敌人围攻。这里推荐玩家一定要时刻注意敌人的刷新位置，一旦自己身后出现敌人，就要即可离开当前区域，寻找更加安全的地点，避免腹背受敌。如果实在想打蹲守战斗的话，可以选择在地图中间位置那个逃生舱的山坡上防御。但是防守时需要注意一个细节，因为敌人是不会刷新在玩家附近的距离的，所以如果不想被夹攻，那么每当敌人刷新时，就往地图东面的角落走一走，这样就有几率把敌人的出生点全部刷到西侧，为玩家争取到更多的安全距离。不过必须说明的是，这种打法并不能百分之百生效，战斗中遇到较为猛烈的进攻时一定要选择移动躲避。



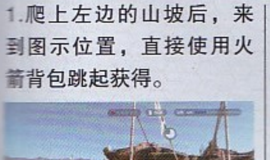


收集



1.爬上左边的山坡后，来到图示位置，直接使用火箭背包跳起获得。

2.重新爬上左边山坡，此次在岔路口向更高处移动，来到图示位置后，还可以在右边的木架上看到第三个收集。



3.利用飞行包获取收集品即可。





4.拿到第三个收集，向后走以空中的战舰为参照，看到右边山上出现帐篷后，爬上去来到图示位置，此收集距离山边比较近，直接使用背包容易跳过，可以向后退两步再起跳。

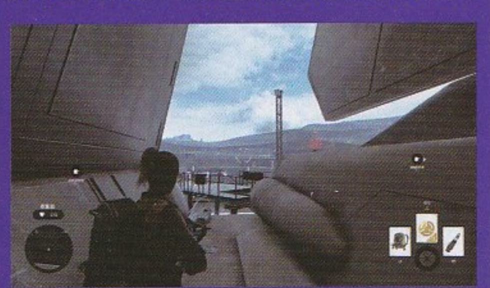


5.获得后来到地图另外一侧，看到两个圆顶小屋后，向左走，在穿梭机下面的山洞内获得。

●苏鲁斯特生存战

这一关的理想防守位置是机库内的战机左侧机翼上面，当玩家在此处蹲守时，敌人只会从你面前的平台上向你发起攻击，这时携带一把火力巨大的武器就可以让你将他们轻松解决。星际卡组依然要选择离子鱼雷的一组，因为要对抗钛战机，所以不带上这个道具可能要耗费较长的时间才能完成。战斗开始后，玩家需要注意如果听到毒蛇型机器人的声音，一定要出来将它们提前解决，因为这些烦人的家伙本身移动敏捷，加之可以通过浮空来攻击玩家，最恶心的是它们还懂得提前绕后，所以留着它们难免成为一大祸患。解决毒蛇型机器人后，玩家的第二大威胁就是背后的一处自动门，需要注意的是，此处门内如果刷出敌人，可以直接对飞机上的玩家形成夹击，所以不得不防。在刷新敌人时提前站在这里的门前依旧是一种手段，不行的话则只能优先将此处的敌人解决。如果此时依旧没有很好的解决这里的威胁，那就使用喷射包快速离开，外面天大地大自然有的是容身之处。

搞定了敌兵，固定波数刷出的敌军载具才是本关的最大难点。先说AT-ST步兵机，本关的AT-ST全部都是成双成对出没的，同时面对两个难度比较高，所以推荐玩家要尽量从AT-ST在机库外刷新后就紧盯一个输出，争取在它进门前后快速解决，剩下一个就会简单许多。AT-ST进入机库后，它们的炮火造成的溅射伤害对玩家有较大伤害，躲避起来十分困难，这里可以选择在战机的正下方和它们周旋。因为此处的角度比较刁钻，如果AT-ST的子弹打在飞机机身上，战机可以替我们挡下所有的伤害，而即使AT-ST的子弹打在地上产生溅射，因为我们躲避的地方，飞机机身有足够的宽度，我们有很大的空间可以闪躲。解决AT-ST以后，我们就需要出去打飞机了，大师难度下钛战机的攻击力对于玩家而言是毁灭性的，直接命中秒杀，溅射



伤害空血，总之几乎是完全无法战胜的。如果大家在低难度下使用过防空武器和它们战斗，也应该知道，即使是普通难度，它们也有一定几率将防空炮炸毁，所以高难度下去操控防空炮几乎等同于自杀。这里推荐的打法是，当地图中只剩下钛战机时，玩家快速跑出机库（注意一定要超过门前的白色虚线），吸引门前的钛战机对机库展开轰炸，这时玩家要使用火箭包快速返回机库内。注意如果在这个阶段下出现死亡，并且又恰好重生在机库外较远的位置的话，基本就再也回不去了。当我们把战机来过来后，使用手里的离子鱼雷将它们各个击破就可以了。



收集


1.出生点旁边的穿梭机机翼上。


2.走出车间向右一直走，在右手边地上。


3.转过身朝车间的另外一侧走，到达地图边缘后，在地图正北方向的地上找到。


4.向右沿着地图边缘走下楼梯，在一座钢铁拱桥下面获得。


5.来到后面的岩浆池子，在高处利用火箭喷射包获得。

●恩多星生存战

蹲守的话，本关依旧要依赖战机的机翼位置，蹲在这里的时候和苏鲁特星的打法大同小异，不过需要注意的是，因为这个位置后面的场景，相较于克鲁斯星有着更为旷阔的空间，所以打到中后期，狙击手和火箭背包士兵都有可能会对玩家造成一定威胁，所以蹲守可以，但是一定不能死守，觉得顶不住了就赶紧走，毕竟本关大部分区域都有茂密的树林作为掩护，频繁移动的话，也可以很好和敌人周旋。挑战这一关必须注意的是，因为战斗时间发生在夜晚，后面出现的帝国暗影兵对玩家会有较大的威胁。星际卡装备方面，如果选择了离子鱼雷的话，也要活用弓箭与敌人游击。而如果选择了第二组卡组，则要对地图有足够的了解，这样每当遇到大批敌人包围后，都可以使用火箭背包快速移动到制高点对敌人进行阻击，当地人靠近后，继续使用火箭背包开溜即可，这种打法虽然更加稳妥一些，但是打AT-ST时会比使用另外一组卡难度稍微高出一些。

顺序 救生舱

收集


1.面向被炸毁的基地大门，向左侧45°方向移动，经过发电机组后在一棵大树后获得。


2.由此处向左，贴着地图边缘走，在角落的树下获得。


3.渡过小溪后，继续贴着地图边走即可获得。


4.在地图边缘经过损坏的AT-AT后继续向前，在地图尽头获得。

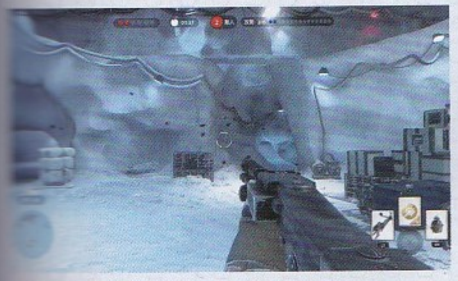

5.转身朝相反方向一路走到底，在地图南边获得。

●豪斯星球生存战

这一关的难度应该是四个生存关卡中最低的一个，蹲点的位置是获得收集品1的房间，这个地方只有一条道路，敌人只能傻傻地冲过来任你宰割，星际卡组选择连射炮的组合，这样可以为我们提供更加强大的火力阻止敌人的进攻，中间卡片开启后提供的无限冷却时间也能增加火力。在这一关，火箭背包士兵和狙击手不会进入通道内，所以解决其他敌人后，玩家必须来到大厅的门前将他们逐个解决，不过因为不用担心腹背受敌，躲在掩体后解决个把AI敌人不存在什么难度。



收集



1.进入机库角落通道内，左转进入房间内。

2.离开房间后，从之前的通道岔路来到外侧机库爬上二层，进入右手边房间内获得。



3.向机库出口移动，来到左边在后方角落获得。



4.对面区域对应位置。



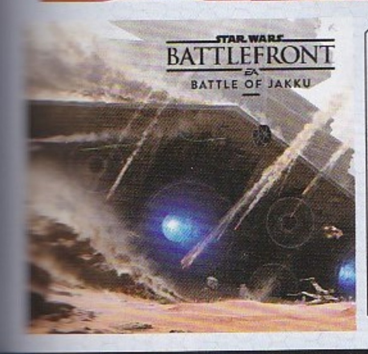
5.通过右边门来到外面雪地，在右边通道内获得。

奖杯/成就说明

就操作方面而言，本作与其他众多射击游戏并无太大区别，绝大多数玩家应该都能很快适应。不过在节奏方面，本作还是有着浓厚的DICE风格，与其旗下另外一款知名的射击游戏十分类似，这次虽然没有兵种区分，但是每种武器和技能的选择都对战斗影响甚大。所以战斗中枪械并不是惟一的重点，除了使用配枪外，玩家在战斗中也必须灵活使用技能或其他道具载具来获取胜利。

将多人模式的奖杯/成就拿下，当觉得自己已经足以回头挑战高难度后，再去解决之前剩余的奖杯/成就。顺带一提，因为游戏中对很多模式之类有胜场的要求，玩家有时可能自己也记不清楚是否已经达到了要求，又不愿意游玩一些模式，可以下载本作对应的APP小助手来获得更加详细的个人信息。

推荐白金/全成就路线



新手教学和训练任务因为对应奖杯/成就所以自然是不能错过的，训练部分按照上文的攻略获得所有相关奖杯/成就后，推荐玩家可以根据个人实力来到战役模式熟悉一下地图和操作，顺便拿下游戏的相关收集，之后将高难度的单人杯放在一边。来到多人模式不断增强个人实力，顺便

奖杯/成就攻略

PS4版

奖杯总数	44	铜杯	30	银杯	11	金杯	2	白金	1

XOne版

成就点数	1000/43个
全奖杯/成就难度	8/10
全奖杯/成就所需时间	50小时以上
在线奖杯/成就	有
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯/成就	无
奖杯/成就BUG	无
特殊需求	无

白金奖杯
取得条件 获得游戏中所有其他奖杯。

曙光乍现 40点/
取得条件 游玩所有的多人连线模式。

在遥远的银河系…… 40点/
取得条件 在每一种多人连线模式中各获得一场比赛胜利。

别跟我提胜算！ 15点/
取得条件 成功完成10次注水冷却（多人连线）。

我提议新的战略 15点/
取得条件 使用伙伴的星际卡牌组10次(多人连线)。

我先开枪的 40点/
取得条件 在一场比赛中第一个获得击杀（多人连线）。

射得好，小子！ 15点/
取得条件 击杀使用喷射背包的敌人（多人连线）。

机智战士 40点/
取得条件 以任何特性达到等级3一次（多人连线）。
获得方法 想解锁这个奖杯/成就需要先获得一个角色特性并装备在身上，之后根据特性升级的要求在游戏中解锁，需要注意的是，死亡会重置特性的等级，变身为英雄也会重置这个等级。

不要低估原力 40点/
取得条件 以英雄身分累积击杀100次（多人连线）。

快狠准一击粉碎他们…… 15点/
取得条件 以AT-ST踩扁25名步兵。

打中了吧！ 40点/
取得条件 在步行机入侵战中用牵引索摧毁敌军AT-AT。
获得方法 步兵机战斗的最后阶段，玩家登上T-47战机就可以获得使用牵引锁摧毁AT-AT的机会，使用牵引锁时一定要记得开启T-47独有的无法被锁定的技能来增加生存几率。

守住阵线！ 15点/
取得条件 在星球争霸战中于攻击或防守控制点期间击杀10名敌人。

保持专注 15点/
取得条件 在一场战机中队战中击杀10名敌人。

送什麽货？ 15点/
取得条件 在货物争夺战中击杀10名携带货物的敌人。

达成目标 15点/
取得条件 在团队殊死战中获得最多击杀。

此人原力强大 15点/
取得条件 在力抗群敌战中以任何英雄身分击杀10次。

我等候你多时了 15点/
取得条件 在逃生舱争夺战中击杀10名试图夺取你队伍逃生舱的敌人。

发电机器人？发电机器人！ 15点/
取得条件 在一场机器人追逐战中夺取3个机器人。

原力威能 15点/
取得条件 在英雄争霸战中以任何英雄身分打败1名英雄。

当900岁，你活到时… 55点/
取得条件 晋升至阶级50。

收藏家 15点/
取得条件 在游戏中获得任何一件模型馆模型。

告诉贾霸，钱我准备好了 40点/
取得条件 累积赚取25,000货币(多人连线)。

精英 40点/
取得条件 100项游戏里的成就。

意志坚抉 40点/
取得条件 完成25项挑战。
获得方法 游戏挑战就是在进入多人模式的准备菜单左下角的挑战，这些挑战难度各有不同，遇到实在难以完成的挑战又不愿意浪费太多时间的话，只能考虑氪金替换了。

别太骄傲 15点/
取得条件 打败千年鹰号与奴隶一号。

原力震颤 15点/
取得条件 扮演每一位英雄各一次（多人连线）。

你我联手即可一统银河 15点/
取得条件 和好友共同完成任何一项任务。

你的旅程才刚开始 15点/
取得条件 完成所有任务。

大师 55点/
取得条件 在大师难度下获得所有的任务星星。

反应力十足 15点/
取得条件 在大师难度下35分钟内完成任何一项生存战任务。

精准射击 15点/
取得条件 使用转轮步枪爆头10次（多人连线）。

收破铜烂铁的 40点/
取得条件 收集任一颗星星。

好吧，我来试试看。 15点/
取得条件 在所有训练任务中各获得一颗星。

安全不是飙车的目的 15点/
取得条件 在"恩多星追逐"任务中不受任何伤害。

银河最强星际驾驶员 15点/
取得条件 在"乞丐谷"任务中于2分钟内摧毁10架钛战机。

新兵 15点/
取得条件 完成任何任务。

优秀，非常优秀。 15点/
取得条件 在战役任务中累积获得5颗星。

好的开始 15点/
取得条件 对抗普通难度AI赢得任何一项战役任务。

生存者 15点/
取得条件 在生存战任务中累积获得5颗星。

阿卡巴的精英 40点/
取得条件 无阵亡完成任何一项大师难度的生存战任务。

做……或者不做，没有所谓试试看。 15点/
取得条件 完成教学。

因为我个子小，所以你看轻我是吗？ 15点/
取得条件 晋升至阶级25。

以一颗毛球而言还不错 15点/
取得条件 在恩多星上被伊娃族用岩石打中头部。

步行机防卫者 15点/
取得条件 在步行机入侵战中摧毁一架Y翼战机。
获得方法 Y战机是步兵机战斗中由AI控制的飞机，每当战斗进行到固定阶段就会有Y战机出现干扰AT-AT，此时就是摧毁它们的机会，如果此时也在载具内的话，获得此奖杯/成就的几率会有所提升。

CALL OF DUTY® BLACK OPS III

文 伽蓝&纱迦 美编 anubis

COD 黑色行动Ⅲ		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty Black Ops Ⅲ		美版
	2015年11月6日	本地1人，在线1~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元，PS3/X360：49.99美元		

一年一度的《COD》再次降临，2015年出[illegible]是很多玩家都很期待的《黑色行动Ⅲ》登场。[illegible]了规模空前的游戏内容，无论是战役还是对战或丧尸，都可以让玩家玩上很久。更让人兴奋的是，游戏不仅提供了官方中文，而且还对应简体中文。繁简体中文的翻译分别由不同团队完成，尽管仍有些翻译问题，但总体值得肯定。本文将为大家提供战役、丧尸和对战三大模式的完全攻略，相信会给大家带来极大的帮助。

注：本攻略以简体中文版为准。由于简体中文版的部分名词翻译有别于国内玩家的习惯，本文仍采用了约定俗成的叫法，请大家在使用时注意。

本文内容截止至 2015 年 12 月 15 日

战役 CAMPAIGN

系统解说

操作说明

Xbox One/X360版	PS4/PS3版	作用
LB键	L1/L2键	投掷战术手雷
RB键	R1/R2键	投掷杀伤性手雷
LT键	L2/L1键	瞄准
RT键	R2/R1键	射击
A键	×键	跳跃
B键	○键	切换姿势，长按为匍匐
X键	□键	调查
Y键	△键	切换武器
十字键↑	十字键↑	视觉强化
十字键→	十字键→	DNI战术模式
十字键↓	十字键↓	切换核心
左摇杆	左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	右摇杆	调整视角，按下为发动近战
VIEW键/BACK键	触控板/START键	游戏菜单
MENU键/START键	OPTIONS键/START键	战绩菜单

注：部分操作仅适用于战役模式

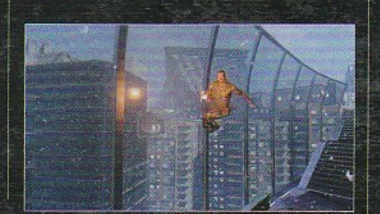
推进槽

本作的战役模式新增了推进槽的设定。推进槽平时不会显示，只有当进行二段跳和滑铲时才会显示，而且显示方式有所不同。

使用二段跳时，推进槽会显示为一条完整的凹弧。在使用二段跳时按住跳跃键不放，推进槽会不断减少，玩家腾空的高度会不断上升，推进槽归零时就会落地。

奔跑不消耗推进槽，不过在奔跑一段距离后按B/○键会使出滑铲，而使用滑铲时推进槽会显示为两段凹弧，但总长度不变。使用一次滑铲，会减少一段凹弧，也就是一半的推进槽。

推进槽用光后会快速回满，回满之前不能做出二段跳和滑铲。有个比较有趣的小操作是跳铲，操作是玩家首先奔跑一段距离，然后按B/○键使出滑铲，之后按跳跃键跳起来并按住B/○键不放，这样在落地后会使出二段滑铲，十分帅气。实战中可以用来快速移动。



近战攻击

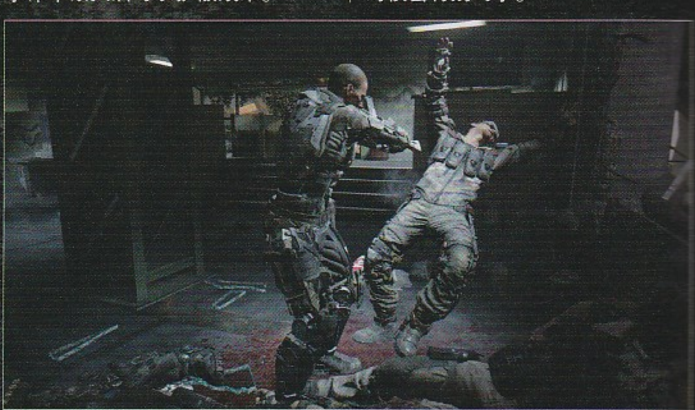
本作的战役模式提供了数量繁多的近战攻击，作用很大，只是很容易被人忽略。近战攻击的种类是随电子核心而切换的，玩家需要率先点出对应的技能才能使用。

枪托攻击：系列传统的近战攻击，本作中大幅削弱了它的威力和范围。特别是在对战模式中，只有攻击敌人的背面才能保证一击必杀。

快速打击：需要学会近战类电子核心的快速打击技能。在和敌人保持一定距离时，会出现按下右摇杆发动快速打击的提示，效果为笔直的一拳，命中小型人类和机器人敌人后直接秒杀。成功秒杀对手后再次按下右摇杆，可以迅速对周围一定距离内的第二个敌人发动攻击。如果强化了快速打击技能，在二段攻击后按下右摇杆还可以追加三段攻击。第二、三段攻击的有效距离很大，而且是自动锁定无需切换，甚至连身处高处的敌人也可以自动跳起来一拳搞定，很有一拳超人的感觉。但是需要注意的是，如果过于靠近敌人，反而不能发动快速打击，这时会变成普通的枪托攻击。

电掌：需要学会混乱类电子核心的静电弧技能。学会之后，在战斗中将电子核心切换为混乱类时，近战攻击就会自动变成带电的一掌。这一掌的距离很近，硬直也大，但可以给敌人造成巨大的伤害并附加麻痹效果。电掌对于中型敌人如军阀有奇效，这点是其他近战攻击所不能比的。强化静电弧技能后，电掌命中敌人后可以扩散效果。

破坏核心：需要学会控制类电子核心的破坏核心技能。破坏核心只能针对小型机器人敌人，注意它的发动指令是按RB/R1键，而不是按下右摇杆，因此在战斗中将电子核心切换为控制类时，近战攻击仍是普通的枪托攻击。破坏核心会从机器人体内扯出其核心，然后扔出去。被破坏核心的机器人会被一击必杀，而扔出去的核心具备EMP效果。按住RB/R1键不放可以握雷不扔。破坏核心的攻击距离很远，但要注意的是由于指令冲突，扔雷的动作会被破坏核心优先取代，有时候会特别碍事。



在线和离线

本作的战役模式有着在线和离线之分。所谓的离线，并非是指玩家不连接网络进游戏，而是指没有连接到动视服务器。玩家可以联在Xbox LIVE/PSN上玩离线，当然不联网玩游戏自然也是离线。

单就战役模式的内容而言，离线游戏除了不能合作外，其他全部内容都可以玩到。但坑爹的是，离线的存档和在线的存档是完全分开的，两者并不通用。因此我们只推荐玩家于在线状态下进行游戏。

如果于在线状态下进行战役模式时，突然网络中断，那么玩家就会直接退出游戏、返回标题画面，这个设定十分之坑。离线状态下虽然没有这个问题，但考虑到存档分开的问题，还是不推荐这么玩。

安全屋

安全屋是本作战役模式的一个小小特色，在每一关开始之前玩家可以在一间安全屋内进行武器编成、核心更换等操作，还可以查看自己的战役数据。具体如下：

电子科技站：在这里玩家可以学习和强化想要的电子核心。

武器制造：玩家可以制作枪械的自定义变种，或是为自己的爱枪更改颜色，保存之后可以在所有模式中使用。

军械库：用来编辑装备的地方，最多可以保存5套配置。由于进入关卡后只能选择而不能编辑，玩家务必要在每关开始之前就准备好。

战斗模拟：在这个装置中玩家可以迎战最多16波的战斗训练，在高难度下这个战斗模拟极具挑战性，适合想挑战自我的玩家。战斗模拟支持4人同时进行，但只能各自为战，不能合作。战友进行战斗模拟时，玩家可以从其身前的屏幕

上看到他的战况。

数据资料室：这是一个虚拟的网络环境，可以查看一些资料，倾听音乐，还有迷你游戏和彩蛋，详见后文。

衣柜：更改自定义角色的性别、外观等等。更改角色不会导致流程进度清零。

收藏品：玩家在战役模式中找到的收藏品会显示在这里，分为小中大三个等级，可以自由摆设进行装饰。

服役记录：查看当前获得的勋章。详见后文。

任务记录资料室：在此可以更改想要挑战的关卡，或是查询当前关卡获得的分数和战勋等等。



官方密码

还记得《COD 黑色行动》标题画面的秘技吗？这次官方也安排了一些后门，可以通过一些密码来达成神奇的效果。不过官方目前并未公布全部密码，下面先为大家披露已知的 3 个密码。不过在此之前，首先要告诉大家在哪里输入这些密码。

来到战役模式的安全屋的个人房间，调查数据资料室，将光标移到界面左上的数据库，这时光标会消失。这时按住 LT+RT/L2+R2 不放，然后依次按下 X/ □、Y/ △，就会出现输入密码的界面。然后输入特定字符，即可解锁对应效果。顺带一提的是，当光标停在数据库上时按下 x 键，可以打开名为《死亡行动街机模式 2》的迷你游戏。

MANIFEST：输入这 8 个字母，你将获得 100 个用于解锁装备的工具包。这是目前已知最为实用的密码，对成就 / 奖杯没有任何影响。注意如果此前玩家已经通过正常手段获得过一些工具包，用此密码后获得的工具包少于 100 个。不过不管怎样，足够玩家解锁全部装备了。

DREAMLAND：输入之后，可以直接解锁噩梦模式。正常情况下你需要将战役模式通关后才夫出现噩梦模式，这个模式是战役模式的变形，加入了丧尸，与成就 / 奖杯无关。

JACKWALL：输入之后，可以开启隐藏的 BGM。JACKWALL 是本作音乐作曲者的名字。

存档机制

本作的存档机制十分混乱。游戏允许玩家初期开启全关卡，结果导致存档机制有些问题。如果玩家是跟着流程从第 1 关开始打到通关，就不会有问题，这些关卡在选择时会显示绿色。绿色关卡中玩家可以正常存档退出，下次游戏时接着再玩。但如果玩家是以跳关方式推进流程（如解锁全关卡后手动解锁，或者和朋友联机时跳关开始），那么关卡会显示为灰色，这表明玩家在这一关中无法正常存档退出，退出后选择重新开始游戏依然会回到绿色关卡此前的进度。

比较坑爹的是，当玩家将游戏通关后，如果选择从下一关开始游戏，那么游戏会重新从第一关开始，此时其他关卡又变成了灰色……另一个坑爹的设定是本作去掉了历代都有的关卡中手动回到上一个检查点的功能，只能靠自杀来弥补。



DNI战术模式&视觉强化系统

DNI 战术模式是按下十字键→启动的能力，在启动后战场上的战斗信息会以 HUD 的形式呈现在玩家的眼前，比如敌人的种类、位置，战斗，战场上的危险区域，敌方手雷爆炸的范围等，所有战场信息玩家都能清晰地看到，可以说是从头到尾都需要用到的系统。而在游戏菜单的“战术模式”分栏中，玩家可以自定义这个系统呈现的信息，打造属于自己的战术模式。

视觉强化系统类似于夜视扫描的能力，按下十字键↑后可以激活，这个系统一般用于一些黑暗的场景，在发动后敌人的位置会被扫描高亮，使得玩家更好地作战。

由于剧情设定，游戏的第一关不能使用 DNI 战术模式。



战勋

战勋（Accolades）首创于《COD 黑色行动 Ⅱ》。玩家可以将其视为游戏内置的成就 / 奖杯，在《COD 黑色行动 Ⅱ》时代，每关有 10 个战勋。而到了本作，则猛增至每关 16 个战勋（其中 1 关有 15 个，1 关有 17 个）。

本作平均每关的 16 个战勋中，有 3 个是固定的。一个是完好无损，要求玩家在任意难度下以不死亡的状态打过此关；另一个是高分，即要求玩家以一定的分数完成任务，难度不限。本作赚分的因素主要是多杀人，至于击杀的方法和选择难度对分数没有影响。因此可以在一些无限刷兵的战点来反复捞取分数。高分战勋的解锁时机是过关后，光是达到分数是不会立即解锁的；最后一个固定战勋是全部到手，即找齐此关的全部收集品，比较简单。至于剩下的 13 个战勋就五花八门了，具体请看后文。

玩家每完成一个战勋，资料就会立刻写入玩家的存档，就算玩家退出关卡、退出游戏或者突然断网甚至关机也不受影响，但未完成的战勋的进行状况必须经过关卡中的检查点才能保存下来，因此玩家不能通过自杀重来的方法刷累计型战勋。



真实难度

真实难度是本作新增的最高难度，这个难度的恐怖之处在于玩家在承受任何攻击后都会瞬间死亡（仅少数例外）。真实难度给人的感觉似乎更应该合作进行，因为在联机的状态下，即使有一名玩家倒地，队友也可以进行复活操作，使得容错率更加高。但实际上由于联机状态下敌人的数量会大幅增加，因此实际上并不会简单多少，部分关卡甚至更适合单人进行。



梦魇模式

在以任意难度通过战役模式所有任务后，在游戏的主菜单中会出现名为梦魇的选项，这个梦魇模式其实是一个特殊的战役模式，这个模式下玩家会进行被打乱的战役任务，而且剧情世界观都与战役模式迥异，而最明显的区别是在战场上除了有常规的敌人外，丧尸也会出现在其中，而且一些丧尸模式的元素也会在梦魇模式中发现，而在这种奇怪的糅合后也有一种独特的风味，因此在通关之后，不妨进行梦魇模式，从另一个角度感受战役任务。不过这个模式和成就/奖杯无关。

工具包

本作的战役模式为玩家设计了数量繁多的解锁项目，包括电子核心和武器装备。要想解锁这些项目，除了必须达到对应的等级之外，每个项目都需要花费1个工具包。工具包的获得方式多种多样，包括升级和完成战勋。由于本作存在着瞬间获得100个工具包的秘技，所以这一设定就成了摆设，当然对应的级别还是要有。

战术挂件

本作的战役模式中有6种战术挂件可以选择，需要在安全屋的军械库选择或强化。6种战术挂件如下：

感官屏障：降低闪光弹和爆炸的冲击，减少被击中时的抽搐和痉挛。强化后可减少爆炸带来的伤害。很实用，可惜的是真实难度用不上。

穿越：提供登墙跑功能。强化后可以二段跳。作用不大，但很多战勋都要用上。

模仿者：可以使用战场上敌方掉落的武器。强化后可以使用敌方的爆炸物。作用不大，仅有一个成就/奖杯需要用到。

紧急储备：阵亡时可以自动复活一次。强化后复活时会放电赶开敌人。最实用的战术挂件，高难度必备。打战勋时由于要经常自杀，反而不推荐携带。

近距离威慑：会放电攻击一定距离内的敌人。强化后放出来的电会在多个敌人间弹跳。作用不大。

斥力装甲：能够将扔过来的手雷和榴弹弹开。强化后可以弹开火箭弹。比较有用的战术挂件，注意多人合作时弹开的爆炸物往往会给队友带来麻烦。



电子核心

电子核心是本作战役模式的重要系统，在装备相应核心后，只要在游戏中按下LB+RB/L1+R1即可放。它分为了控制、近战以及混乱三个核心，每个核心的侧重有所不同。在游戏初期，每次只能携带一种核心出战，但当玩家升级至战役等级最高的20级后，玩家可以同时携带所有三种核心，只要在战斗中长按十字键↓后按LB/L1、RB/R1切换即可。下面让我们来看一下这些技能的作用。

控制类

瘫痪：使3个敌方机器人和炮台暂时瘫痪，强化后可同时影响5个目标。作用不大。

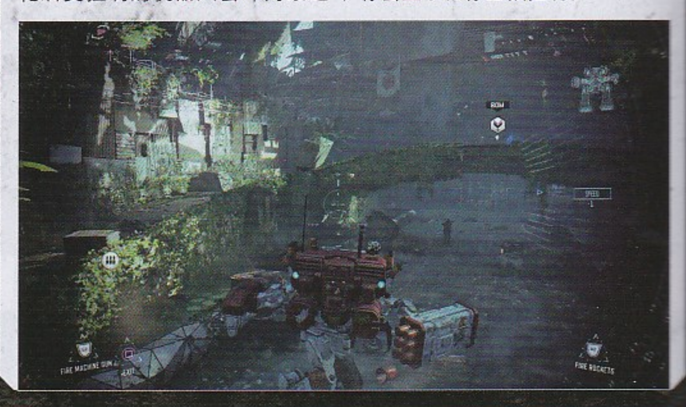
终端故障：使敌人的两个战斗强化装置失灵，强化后可导致目标永久失效。作用不大。

短路：破坏两台机器人，强化后可以破坏3个机器人。虽然适用范围很小，但比较好用。

超压引导：让一个机器人爆炸，并让附近的机器人失灵，强化后受控制的机器人会冲向最近的敌人。作用不大。

破坏核心：参见近战攻击的破坏核心。

远程劫持：劫持并控制敌方炮台或机器人，强化后可缩短劫持A.S.P和P.A.W.W.S.的时间。超级有用的技能，劫持成功的话玩家进入完全无敌状态，可以操纵炮台或机器人肆无忌惮地攻击，就连大型战车都可以劫持。注意由于剧情关系，部分目标无法劫持，此类目标会显示目标已被控制。



近战类

过载：短时间提高玩家的移动速度、瞄准精度，以及切换武器和使用装备的速度，强化后可增加持续时间。作用不大。

烟雾：释放烟雾阻挡敌人的视线，强化后烟雾会让机器人以及电子设备生效。非常有用的技能，可攻可守，多人游戏时推荐。

武器封锁：让两个目标的武器在一定时间内无法使用，强化后可对4个目标使用。作用不大。

迷彩：发动隐身，强化后可延长持续时间。最实用的技能之一，用来赶路、救人十分方便。注意如果当着敌人的面隐身，隐身后开火，或是撞到敌人，依然有暴露的可能。

浩克蛮力：威力巨大的冲撞，强化后增加突击距离。作用不大。

快速打击：参见近战攻击中的快速打击。

震荡波：跳起震地的范围攻击，强化后范围增加。仅在对付部分敌人时有用。

混乱类

过载：控制3台敌方作战传感器影响敌人的战斗，强化后可控制5台。作用不大。

误导：欺骗敌方战斗机器人进行攻击，强化后提升范围。作用不大。

静电弧：参见近战攻击中的电掌。

噪音：引爆场地上的易燃易爆物，强化后提升范围。比较有用的技能，在完成战勋时作用巨大。

反应燃烧：让一台机器人自燃，强化后附加爆炸效果。作用不大。

萤火虫群：释放萤火虫无人机攻击目标，强化后附加燃烧效果。十分有用的技能，放出去的虫群具备自动跟踪效果，不仅能让小型人类和机器人敌人无法行动，而且攻击力也不差。

杀伤性音波A.P.：让敌人无法移动，强化后提升范围。作用不大。

战役攻略

接下来将进入战役攻略环节。由于本作的战役模式要素很多，因此攻略里要说的东西很多，包括：真实难度要点、收集品位置、战勋获得方法，请大家使用时多加小心。正常情况下，我们推荐玩家战役分4遍完成，具体如下：

第一遍：以最低难度通关，根据下文达成全收集。因为级别不够，战勋方面尽力而为即可。

第二遍：以真实难度通关。不追求任何战勋，过关即可。

第三遍：此时玩家应该早已达到20级，可以根据下文达成全战勋，注意每关不死的战勋不要拿。

第四遍：以老兵难度不使用检查点通关为目标，具体来说就是不死、不掉线、不选择继续游戏。

心得说明

在开始正式攻略之前，首先需要看一下心得说明，这样在攻略开始后才能做到事半功倍。

真实难度相关

真实难度是本作的一大难点，一枪死的设定让不少玩家畏之如虎。其实真实难度并没有想象中那么难，也不是非得多人合作才能完成。真实难度的秘诀就是一个字：缩！只要和敌人拉开距离慢慢磨，敌人的枪法并没有想象中那么准，因此一定要准备一把远程武器。另外就是要带好特定装备，尽量在20级能自由切换核心时再来挑战。以下为推荐装备：

紧急储备：战术挂件方面，自动复活毫无疑问是一定要带的，无论单打还是合作。

斥力装甲：弹开爆炸物的功能十分便利，不过多人合作时会帮倒忙。

远程劫持：劫持敌方炮台和机器人不仅火力强大，而且全程无敌。

烟雾：用来救人或阻挡敌人视线十分好用，单人时作用不大，合作时能派上大用场。

迷彩：真实难度的神器，很多不需要敌全灭的场合直接就能跑过去，至于合作时救人自不用说。

萤火虫群：自动跟踪的性能特别适合真实难度，很多地方如果你有耐心的话甚至可以慢慢等虫群将敌人全部磨死。

战勋相关

在开始获取全战勋之前，有很多需要注意的地方。下面分条来说说：

1. 全战勋关系到全游戏最难的一个成就/奖杯：全装饰品收集。至于全战勋本身没有对应的成就/奖杯。如果你有志于全成就/白金，那么这里强烈大家在完成全战勋时，故意留下一个不死过关的战勋不要完成。这么做的意义在于可以留作以后挑战不使用检查点通老兵难度时的依据，游戏中是没有办法查询每关进度的。

2. 全战勋攻略是个相当漫长的过程，一关打上三四遍是正常的，所以玩家不用着急。本作的战役模式有等级设定，等级提升之后，可以使用的装备就会变多，这样打起来就事半功倍了。而当玩家到了20级之后，就可以在关卡中随时切换电子核心的种类，这样打起来就相当省心了。

3. 没有任何一个战勋对难度有要求，也没有限定合作的战勋，因此推荐单人开最低难度完成。

4. 全战勋攻略中推荐玩家多准备好几套不同的配置，以方便在军械库中切换。如果没有安排合理配置，有些战勋就只能重来了。下面是常用装备推荐：

狙击枪：一定要准备一把带消音器、热能镜的狙击枪，在很多地方都可以派上用场。第一把狙击枪就是一个不错的选择。

XM-53 DF：这是一种无须锁定的火箭筒，常用来解锁攻击载具、同时杀死复数敌人、身在空中击杀敌人、以爆炸方式杀敌等战勋。用火箭筒对着自己的脚下来一发，也是快速自杀的不二之选。

BlackCell：需要锁定才能击发的火箭筒，威力远高于XM-53 DF，是击杀载具相关的战勋的最佳选择。只不过完全不能用来攻击步兵。

破片手榴弹：和火箭筒类似，只不过限定用它来完成的战勋数量很多。握雷不扔是玩家最常用的杀敌方式之一。

EMP：能够瘫痪着弹点附近的电子系统，由于本作的机器敌人异常的多，EMP可以派上大用场，相关的战勋也是层出不穷。

穿越：可以让玩家进行蹬墙上壁、二段跳的战术挂件，由于相关的战勋实在太多，强烈建议常备。

紧急储备：俗称复活，在老兵和真实难度下是神级必装挂件，然而在挑战战勋时由于始终是最低难度，复活在此时就显得多余。有时晚死那么几秒就有可能导致出现检查点，因此一般情况下不建议玩家装备。但部分关卡（如最后一关）还是有必要带的，可以准备一套单独的配置。

5. 除了装备外，部分电子核心也是全战勋的关键所在。下面分别介绍一下：

劫持：可以控制上至A.S.P.，X下至无人机、机枪炮台，神就一个字。

过载：一般情况下用不上，但部分高难度战勋必须用它来抢时间。

迷彩：俗称隐身，可以用来赶路抢时间，或者无伤解决敌人，十分实用。

噪音：可以破坏爆炸物和燃烧物，相关的战勋数不胜数，必备之物。

第1关 黑色行动

收集品&流程指南

剧情的爆炸过后出门左走，在下楼梯前可以在左侧的控制台上找到收集品1：尼罗河同盟通讯耳机，之后一直跟随亨德里克斯来到警卫室，在破门而入后他会射杀监控控制台上的敌人，在调查控制台前，可以在控制台后方的地上找到收集品2：枪榴弹哑弹。接下来控制控制台，一路切换镜头直到发现埃及总理在审讯室的踪影。

前往审讯室的路上会进入游戏第一场正式的战斗，注意敌我的上下落差，并注意隔着掩体对上方的敌人进行射击即可。一路来到审讯室，在打开门后会发现总理正在被审讯当中，接下来需要与亨德里克斯配合杀死房间内的敌人，在杀死敌人进入总理所在的房间前，在左侧的货架上可以找到收集品3：埃及军帽。与总理对话后救出卡利尔中尉后目标完成。

开门全灭敌人后，电梯会随4名敌人一同降下，将所有敌人全灭后搭乘电梯上升，与泰勒的部队汇合。之后继续跟随亨德里克斯前进，当来到一个机棚时会被两辆装甲车挡住去路，这时射击上方VTOL飞机的导弹使其落下并炸毁装甲车。在这个机棚全灭敌人后先不要急着开门离开，在这个机棚左侧的房间角落处，可以找到收集品4：无人机复制品。在遇见霍尔后，原本前往撤离点的桥梁会被炸毁，然后撤离的目标地点也会改变。进入了一座大楼后，队友会将电源切断，随即周围会进入一片黑暗之中，利用强化视野的功能确认敌人位置并将他们全灭即可。从漆黑房间离开后，跟随目标进发来到车库门前时，前方会出现大量的机器人，在海量机器人来袭之际，右侧的车库门会打开，这时进入车库就能从机器人受伤逃脱。在进入车库后，先不要坐上装甲车的机枪座，走到车辆右前方的角落处可以找到收集品5：VTOL面板。

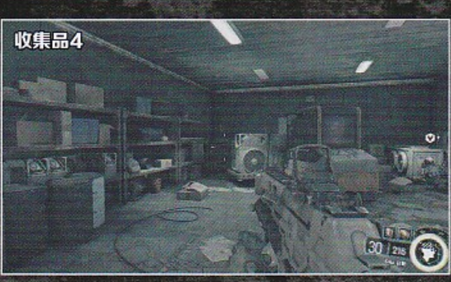
在坐上机枪塔后，就是一大段的机枪射击流程，在这个过程

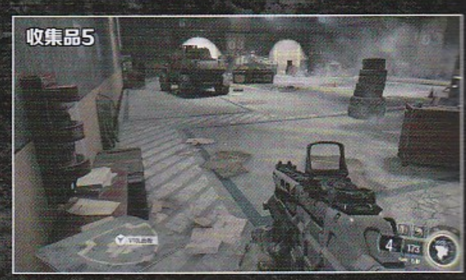
中优先解决 VTOL 飞机以及迎面而来的装甲车，期间装甲车会抛锚，这时的一大难点是大量的机器人会围攻装甲车，快速将他们击破即可。在装甲车受到撞击停下后，需要抵御敌人攻击撤离舱。这个环节在高难度下十分麻烦，但实际上只要呆在初始位置等待时间过去触发剧情，就能结束本关。NPC 在那里大呼小叫，其实对过关并没有什么影响。


收集品1


收集品2


收集品3


收集品4


收集品5

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损！	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过10000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
急性子	250XP	在亨德里克斯进入审讯室前杀死审讯室内的3个守卫
猎火鸡比赛	250XP	在电梯里的4个敌人走出电梯之前将其击杀
负担过重	250XP	碾碎1个敌人
野火	500XP	在7秒内点燃9个敌人
力量倍增	500XP	一次爆炸炸死5个机器人
明净的天空	500XP	用车载炮台击落4架垂直起降战机
车祸现场	1000XP	用车载炮台摧毁12台地面载具
气死他们	工具包	只用手枪完成最后的保卫逃生舱阶段
无形之刃	250XP	在只使用近战攻击的情况下，完成黑暗中的战斗
暗影大师	250XP	在未受到任何伤害的情况下，完成黑暗中的战斗
烤面包味	500XP	杀死4个被萤火虫群围住的敌人
卡车拦截	1000XP	摧毁看守大桥的两辆武装皮卡
凤凰之巢	500XP	用一颗手雷摧毁一架垂直起降飞机

必要装备：破片手榴弹、任意手枪
必要战术挂件：无
必要电子核心：噪音、萤火虫群

本关开始后有着漫长的演出。第一场正式战斗在一个地下隧道中打响，而这里也是解除战勋：野火的大好时机。干掉一开始傻乎乎进门的敌人，出门后的区域有大片燃料罐可以打爆。一出门前方地下就有一片，然后天桥上有一片，临上桥前有一片，上桥之后至少可以看到 4 片燃料罐。看准位置后，用枪打爆前三片，上桥用噪音引爆剩下的燃料罐，动作够快的话不是问题。在这里使用萤火虫群。看到敌人被虫群围住之后立刻开火将其打死，重复 4 次，即可解锁战勋：烤面包味。

在营救审讯室里的总理时候，亨德里克斯会从正门进入，而玩家在他进门之前直接隔着玻璃开枪把 4 个守卫打死，即可解除战勋：急性子。

在下个战点中，你会看到天花板上移过来两个吊着的巨大水泥管。等敌人从下面经过的时候，开枪打落水泥管，如果能压中敌人，就可以解锁战勋：负担过重。而就在这个战点，笔直往前冲，前方有架电梯正在下降，里面有 4 个敌人。在他们走出电梯之前射死，即可解锁战勋：猎火鸡比赛。注意这 4 个敌人在电梯开门之前是完全无敌的。

继续前进，在战友提示你打下垂直起降飞机时，用手雷将其炸下来，即可解锁战勋：凤凰之巢。你必须先握雷一段时间，这样才能确保手雷在空中爆炸，从而炸下飞机，因为手雷是不能停留在飞机上的。

在上桥之前，会出现两辆武装皮卡，只要一颗手雷就可以炸翻一辆车，搞定两辆后解锁战勋：卡车拦截。

在停电环节中，全程只用近战干掉敌人可以解锁战勋：无形之刃。这个部分只要别随意开枪和跑动，暗影大师也是手到擒来。

在等着开门上车的战点，敌人的机器人会排着整齐的队伍杀过来，只要扔准手雷，即可解锁战勋：力量倍增。建议一次多扔几个，可以增加成功率。

开车环节请不要放过敌人的任何空中和地面的载具，这样可以解锁两个战勋。注意卡车环节在低难度下很难死亡，这两个战勋尽量一次完成，否则多半要重新来过。

最后的防御逃生舱阶段，请立刻换上手枪，同时不要使用任何电子核心和其他武器，这样在过关后解锁战勋：气死他们。

第2关 新世界

收集品&流程指南

剧情过后随即进入战斗，利用按下十字键右键发动的 DNI 战术模式可以轻松标记出敌人的位置，这个场景中左右上下的路线都能杀出一条血路，个人建议走左侧，因为掩体相对较多。走到前方的目标点后，迪亚兹会出现并教玩家如何在墙壁上移动，只要奔跑跳向墙壁就能紧贴墙壁奔跑（本关限定，往后需要装备战术挂件才能实现）。下一个战斗场景与关卡开始时的场景差不多，但是敌人会扔出不少手雷，而这些手雷可以通过 DNI 战术模式看到预警并看清爆炸范围，因此很好躲避，而此处也有不少闪烁红光的爆炸物，可以多加利用。另外，此处地面上出现的网格则是 DNI 战术模式下预警的危险信号，黄色表示危险度一般，红色则代表高危险度，战斗时应该尽量避免踏入红色的范围内。全灭工厂内的敌人后，与迪亚兹来到一批未被激活的无人机前，用预设的能力对准无人机按下 LB+RB/L1+R1 就能入侵其中一台无人机，随后迪亚兹会打开右侧的门，这时控制无人机与迪亚兹的无人机一同前进，利用无人机视角扫荡厂房的内部即可，并没有什么压力，最后找到目标的发电机后射击将其破坏，同时无人机流程也会强制结束。在炸毁无人机后，前方通往一个修车库的门会被打开，这时先不要急着前进，回到刚才跟随迪亚兹无人机进入的厂房区域，在穿越一扇门后在右前方的地上可以找到收集品 6：有缺陷的机器手。穿越车库后会来到一个被数个炮塔镇守的场景，这里无需与敌人硬碰硬，只要用刚才入侵无人机的方式入侵炮塔，

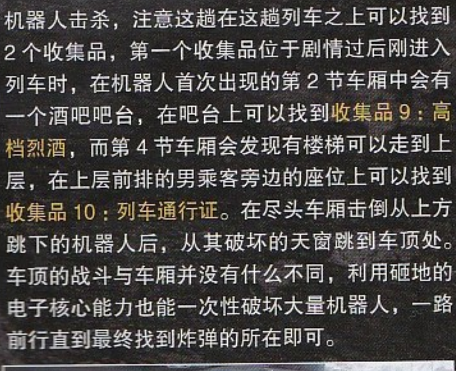
将炮塔的枪口对准敌人就能轻松将他们全灭，而利用吊在空中的高温铁浆也能消灭复数的敌兵，全灭敌人后在尽头的门上按下装置触发剧情。

剧情过后，镜头一转会来到一场追逐恐怖分子内奸的追逐战，这场追逐战主要目的是跟上逃跑的目标，因此过程中无需过于与敌人纠缠，只要解决路上威胁较大的几个即可，一路跟随目标留下的蓝光残影可以确认追击的路线，在最终抓住敌人后，剧情又会马上跳转到下一个场景。

在新的场景中，玩家会来到一个废弃地铁隧道，眼前会出现大量的机器人，利用解锁的点火能力可以引燃机器人使其引爆，十分高效。全灭隧道中的机器人后，来到起始位置的左侧，沿着一条扶手电梯走到上层，在垃圾桶的旁边可以找到收集品 7：炸弹雷管盖。继续前进的路上，敌人会变成大量的步兵，但同时会解锁放出蜂群的能力，合理利用就能轻松杀敌。在尽头打开电子门后进入一条廊道，在这里会解开视觉强化的能力，按下十字键↑即可启动，这个能力在一些黑暗的场景中可以将敌人高亮，带来视觉上的优势。离开廊道后跳到下方，会进入一个遍布大量士兵与机器人的工场内，虽然数目很多，但战斗与之前大同小异。全灭敌人后，在工场沿楼梯走到地面下的一层，在尽头的货架上可以找到收集品 8：列车模型。随后进入污水处理厂，这里又会出现新的无人坦克，这些坦克要比一般的机器人以及士兵威胁来得更高，需要优先处理。在尽头黑掉电脑触发剧情后，会切换下一个场景。

剧情过后进入列车之中，这趟列车的战斗可以说是线性的，玩家需要做的就是将面前的所有机器人击杀，注意这趟在这趟列车之上可以找到 2 个收集品，第一个收集品位于剧情过后刚进入列车时，在机器人首次出现的第 2 节车厢中会有一个酒吧吧台，在吧台上可以找到收集品 9：高档烈酒，而第 4 节车厢会发现有楼梯可以走到上层，在上层前排的男乘客旁边的座位上可以找到收集品 10：列车通行证。在尽头车厢击倒从上方跳下的机器人后，从其破坏的天窗跳到车顶处。车顶的战斗与车厢并没有什么不同，利用砸地的电子核心能力也能一次性破坏大量机器人，一路前行直到最终找到炸弹的所在即可。













战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损！	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过26500的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
炼狱	250XP	同时点燃3个敌人，总计3次
多面手	1000XP	墙蹬墙上壁时杀死3名敌人
贯穿	500XP	穿过墙壁或掩体击杀6名敌人
一学就会	1000XP	使用电子核心技能2秒内击毁5个机器人
不要浪费	250XP	一次爆炸击杀3名敌人，总计3次
你东西掉了	500XP	用回扔的手榴弹杀死3名敌人
刺环	250XP	用冰柱击杀一名敌人
出其不意	250XP	杀死6个被EMP手雷关闭的机器人
环保主义者	500XP	在不重新装弹的情况下完成追逐
低调行事	500XP	在不伤害任何平民的情况下完成追逐
把枪对着他们	250XP	使用强行控制的炮塔杀死6名敌人
关掉开关	工具包	在不重新装弹的情况下，在列车上用霰弹枪杀死8个机器人
跑酷	250XP	当列车经过时，蹬壁上墙越过列车

必要装备：铝热剂、装弹数大于或等于 8 的霰弹枪、EMP
必要战术挂件：穿越
必要电子核心：噪音、萤火虫群、震荡波

第 2 关的战勋是比较麻烦的。本关有很多战斗相关的战勋，在一个战点很难完成，必须从头到尾耐心寻找机会。玩家最好是先熟悉一下流程，这样会对战点以及各种爆炸物燃烧物的分布心里有数。这些比较麻烦的战勋包括：3 次同时点燃 3 个敌人，3 次用一次爆炸击杀 3 个敌人，扔回敌人扔过来的手雷杀死 3 名敌人。穿透墙壁或掩体击杀 6 名敌人倒是比较简单。另外要小心的是，本关的分数战勋极有难度，建议是专门开一遍来完成，要诀就是抢在队友前尽可能地干掉所有敌人。

推荐携带的铝热剂是用来解锁 3 次同时点燃 3 个敌人的，在战斗中记得多观察敌人位置以作出判断。下面再为大家分析一下需要特定战点来完成的战勋。首先在第一个战点就能尝试蹬墙上壁时干掉 3 个敌人，方法多种多样，除了最传统的边跑边开枪，还可以提前扔手雷，或是边跑边用噪音引爆等等。在第一个战点用噪音的方法至少可以干掉两个人。而在过了蹬墙的教学环节后，在下一个战点从右边上楼梯，前面有个敌人正好可以用边跑边杀，顺利解锁多面手。



接下来是用劫持的炮塔杀死 6 个敌人，本关开始后不久就有这样的机会，不要错过。在追逐战中有 3 个战勋，首先是不能伤害任何平民，然后是整个追逐过程中不能上弹。在简单难度下只要一路狂奔就能达成，不是问题。在追逐的途中会经过一个天桥，下面是铁道，当玩家来到这里时会有列车开过。当列车开过时蹬壁上墙跨过天桥，即可解锁战勋：跑酷。

在追逐之后会在废弃的地铁隧道中作战，射下天花板上的冰柱并砸中一名机器人的话，可以解锁战勋：刺环。从这里开始，敌人多以机器人为主，可以先尝试用 EMP 瘫痪后再打死，从而解锁战勋：出其不意。

最后的火车环节，首先来尝试用霰弹枪不装弹杀死 8 个机器人。霰弹枪近距离轰击机器人头部的话，是一定可以一枪毙命的。第一把霰弹枪正好有 8 发子弹，可以用来完成，失败的话自杀即可。在之后的环节有一处需要跳下去的车厢里，有一群机器人对着你开枪。只要换上震荡波来一发，即可轻松解锁战勋：一学就会。



第3关 黑暗之中

收集品&流程指南

本关玩家自带神器 Hybrid 小型飞弹发射器，能够快速锁定并击杀最多 5 名敌人，不妨多用。

任务开始后跟随亨德里克斯前进，直到触发 54 长生军屠杀平民的剧情后进入第一场战斗，这场战斗的难点在于其中的一名重甲士兵，也就是俗称的军阀，普通的爆炸物并不能对他起作用，只能利用枪械的快速扫射或是诸如萤火虫群这样的电子核心能力来将其击倒。这个战点在高处还有不少敌人，在真实难度下是很恶心的。

这场战斗结束后先不要急着跟随亨德里克斯往上爬，在攀爬点右侧的商店内，在柜台处可以找到收集品 11：坏掉的呼吸器。往上攀爬的过程中会遇到强风，在警报出现后长按 X/ □键可以使用钉锚固定从而不被强风吹走。走到最上层后往下走，会进入被水淹没的区域，这时使用钉锚可以避免被大浪冲走。在水淹区域前进到即将在目标建筑处着陆时，先不要往前走，在图示位置往建筑的右侧走可以找到收集品 12：香炉。着陆一边杀敌一边前进，来到一艘油轮上全灭敌人后，调查货柜内的主机将其黑掉，其后与亨德里克斯合作将控制室内的敌人全灭触发剧情。

巨轮撞击的剧情过后，从前方被水淹没的区域往下潜水，但下潜后在来到一段扶手电梯位置时先不要与亨德里克斯一同往下潜，而是在较高水位一路往前走，穿越如收集图所示几块瓦砾的缺口后，在前下方可以找到收集品 13：儿童玩具。回到地面后，会来到被大量敌人镇守的建筑前，将他们全灭后进入建筑内部，建筑内部分为上下两层，全灭此处的敌人后先不要跟随亨德里克斯上二楼，在一楼尽头的房间内可以找到收集品 14：军阀头盔。在走到二层后会出现大批的盾牌兵，硬碰硬兵没有什么好结果，合理利用萤火虫群或是烟雾等电子核心能力可以轻松通过。

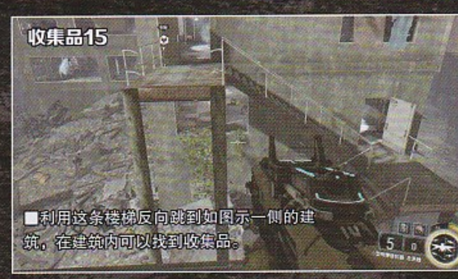
遇见凯恩的剧情过后，一路前行会来到一栋遍布机器人的大楼前，来到这栋大楼时先不要急着进入与其交战，大楼一侧的楼梯走到顶层的三楼，但是先不要进入大楼，而是反向跳回来路时的大楼，这时再前行一小段，在一个柜子上可以找到收集品 15：福狗雕像。取得收集后进入遍布机器人的大楼，全灭其中的机器人后调查目标的终端机即可。随后继续前进，与亨德里克斯使用滑索滑到下方后会展开新一轮的战斗，这里建议使用左侧的滑索，这一边的滑索会来到一个房顶，这里居高临下，只要将敌人逐一击破即可，就算是后半段出现的军阀也能轻松通过。战斗结束后与二人一同进入建筑内部，在亨德里克斯踢开红色的钢根后，进入这个门口往上走过两小段楼梯，这时不要急着继续往目标点前走，在左侧位置可以找到收集品 16：疗程记录，取得后继续朝目标点走上一段楼梯，在门内杀死几名敌兵触发剧情后本关结束。











■利用这条楼梯反向跳到如图示一侧的建筑，在建筑内可以找到收集品。



战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损！	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过12500的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
有效火力	250XP	使用单次小型导弹齐射击杀5个目标
借我用用	500XP	用武装皮卡上的炮台杀敌20人
决斗者	1000XP	只使用一把手枪击杀军阀
毫无征兆	500XP	在3秒内于150英尺的距离外击杀5名敌人
击杀区	250XP	在1秒内击杀2名持有RPG的敌人
多重目标	500XP	不重新装弹的情况下击杀一台机器人和一个人类敌人
不留俘虏	500XP	不让任何54长生军的战斗人员从发电机大楼中逃出去
突破扫荡	250XP	在一次破门的过程中将3个敌人爆头
拒绝供电	250XP	在机器人激活前，在通信继电器中击毁4个关机的机器人
借枪杀人	250XP	用武装皮卡上的炮台击杀军阀
定点爆破	工具包	用炸药桶击杀军阀
推动战线	500XP	只使用近战攻击，清除防爆盾方阵
包抄高手	1000XP	将3个用盾牌的敌人爆头

必要装备：歼灭者手枪
必要战术挂件：无
必要电子核心：噪音

本关的一开始和最后，两个战点都有武装皮卡，利用上面的炮台干掉 20 个敌人和 1 个军阀（即重甲兵），即可解锁战勋：借我用用、借枪杀人，玩家可以好好把握机会。而一开始的战斗先把敌人清光，再用手枪干死军阀，又能解锁战勋：决斗者。这里还能尝试用炸药桶击杀军阀的定点爆破，先将军阀打到身上漏电冒烟，再将其引到炸药桶旁引爆。

这个战勋同样也可以在本关最后的战点尝试，不过其实很有难度，因为炸药桶的伤害力实在太低，还是推荐在一开始完成。

继续前行，在楼上会看到远处有几个敌人仓惶逃走，你需要将他们尽数击毙，以解锁战勋：不留俘虏。换上本关特别附赠的 Hybrid 导弹发射器，可以同时锁定 5 个敌人一发消灭，不仅搞定了不留俘虏，还能解锁战勋：毫无征兆和有效火力。其中有效火力在后面还有很多机会，但毫无征兆只有这里最简单。

船上的战斗结束后，会进入破门的子弹时间，这里你需要爆 3 个敌人的头，这并不是什么难事。成功之后解锁战勋：突破扫荡。

在大楼前的战斗中，利用 Hybrid 同时锁定机器人和人类敌人，一发轰过去即可解锁战勋：

多重目标。这里也很容易解锁有效火力。进入大楼后，敌人的盾牌兵会分两批共 6 个出现，这里动作一定要快！否则就会被队友抢人头。用近战攻击将其全部打死，可以解锁战勋：推动战线。而用枪爆 3 个盾牌兵的头，可以解锁战勋：包抄高手。值得一提的是在完成推动战线时，有几率同时解锁包抄高手，这可能是一个良性 BUG。

继续前进，闯入一栋大楼，你需要激活通信继电器。先不要去完成目标，会发现这里有很多机器人正在启动，消灭 4 个还未启动的机器人即可解锁战勋：拒绝供电。

利用左边的滑索来到本关的最终战点，这里有着大量敌人。先不要管其他敌人，从左边楼上一路狂奔来到尽头，用 Hybrid 锁定对面楼上的一群敌人，其中就有两个用 RPG 的敌人，同时打死的话即可解锁战勋：击杀区。如前所述，这里可以用来解锁借我用用、借枪杀人、决斗者、定点爆破，不要错过最后的机会。

第4天 挑衅

收集品&流程指南

在剧情过后随即就会进入战斗，在这个市场街的场景中会有军阀出没，好在我方的机器人援军也很给力。这个市场街中可以找到 2 个收集，第一个位于市场街右侧的一个修理厂模样的房间，在这里可以找到收集品 17：匪帮的炫饰，另一个收集品 18：擎天树纪念品位于通往前方的楼梯正对的角落处，并不难发现。一路杀至第二个市场街，这里的敌人主要为机器人 + 炮塔，另外还有一个军阀，可以控制炮塔来击杀敌人。在这第二个市场街中，在中央炮塔所在的位置旁边，有如收集图所示写着“医生药店”的店铺，在这个店铺的二楼可以找到收集品 19：奴隶项圈。

离开市场街来到前方的大片货柜群时，会遭遇货柜坍塌，这时玩家可以选择从左侧或是右侧前进，其实怎么选择都没有区别，因为最终都会在前方的一块空地汇合，在这个汇合位置需要对付大量的无人机以及一名军阀，将他们全灭后便可以从机器人打开的门离开，但在离开这个场景前，在围绕这片空地的货柜中，在其中一个蓝色的货柜前可以找到收集品 20：古董花瓶。从打开的门离开货柜群区域后，迎面而来的就是大量的机器人，其中还有一个大型机器人 P.A.W.W.S，可以用劫持来控制这个大家伙，成功之后就是碾压了。

全灭室外的机器人后，进入前方建筑会在一层遇到又一名军阀，而且二层还有大量的重火力无人机坦克，建议先在一楼将军阀干掉，然后再慢慢将二层的坦克击破再作前进。离开这个建筑沿着斜坡往上继续走，来到一个有不少展示橱窗的位置，在靠近中央位置的橱窗中可以找到收集品 21：矿物。随后一路前进，走到顶层时会来到一间被两门炮塔镇守的房间，使用 EMP 手雷将它们瘫痪并打开门锁进入即可触发剧情。

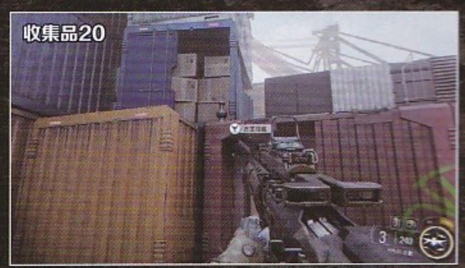
剧情过后，在亨德里克斯进行数据下载的过程中，玩家需要在房间内抵御从四面八方来袭的敌人，建议站在二楼的位置防守，这里不但视野开阔，而且掩体也比较合理，不容易置身危险之中。数据下载完成后，从床边使用吊索触发剧情会进入下一个阶段，这里的目的就是一直在柱状建筑之间移动，最终达到目标地点，这里的路线并不惟一，但最终都会来到其中一栋柱状建筑，来到这座柱状建筑后，留意剧情中下一座需要用滑索到达的建筑会被敌人引燃，这时先不要急着往引燃的建筑滑索移动，沿本建筑的楼梯走到下方，在一个箱子上可以找到收集品 22：弹壳项链。

滑索至点燃的柱状建筑后，调查中央的电梯触发剧情，落水后一路往前游，按提示登上战艇后需要扮演机枪手掩护战艇的撤离，成功撤离后本关也宣告结束。不过最后的赛艇环节在多人游戏时很有难度，4 人合作时会两两分边前进，而你的表现将极大地影响队友的生存率。双方都要尽量将看到的敌方火力全部打掉，这样才能在真实难度下顺利过关。

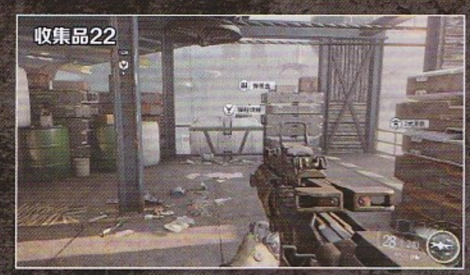

收集品17


收集品18


收集品19


收集品20


收集品21


收集品22

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损！	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过22000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
火力全开	250XP	用炮台击杀8个敌人
特级射击	250XP	在2秒内摧毁6台利爪
飞靶射击	1000XP	使用枪在全部命中的情况下摧毁3台利爪
一换三	250XP	用一颗手雷摧毁3个或更多的机器人
比你更大	500XP	使用P.A.W.W.S杀死8个敌人

战勋名	奖励	获得方法
刺从天降	250XP	用钟乳石杀死1个敌人
击退	500XP	在使用滑索前往服务器机房的敌人仍在滑索上的时候将其全部击杀
动作英雄	500XP	当你在滑索上时击杀3名在滑索上的敌人
空中优势	工具包	摧毁一架敌方的怨灵
全部击倒	1000XP	击杀擎天树上的所有敌人
从水底出击	250XP	在水下击杀4名敌人
残骸	500XP	摧毁5个岗哨
载具杀手	250XP	摧毁敌方6辆卡车

必要装备：大弹夹的突击步枪或稳定性高的轻机枪、手雷、狙击枪
必要战术挂件：无
必要电子核心：劫持

本关一开始，就可以尝试解锁战勋：火力全开，这里先后有两个炮塔，打死8个敌人没有问题。注意第一个炮塔视野里的敌人全部消灭之后，还可以透墙攻击左侧的敌人。

在货物区有大量机器人出现，这里可以尝试解锁用一颗手雷摧毁3个以上机器人的一换三。除了这里，后期在擎天树的一个房间里也有机会解锁，不过个人还是感觉这里比较靠谱。

前面是本关惟一一个控制二足机器人P.A.W.W.S的地方，你需要劫持它并杀死8个敌人，这个战勋略坑。因为如果你动作稍慢的话，敌人被友军打完，就没有8个敌人了。而本关只有这里能满足这个要求。如果发现不行，建议是直接退出游戏再来，如果你退出再自杀的话，有可能刷出检查点。过了二足机器人的战点后，进入室内你会发现上方有蓝色的钟乳石。等敌人走到下方时射落，解锁战勋：刺从天降。

在防守服务器机房的战斗中，你需要来到一楼。经过一定时间后，敌人会从垂直起降运兵机上沿两条滑索冲过来，这样的敌人在单人时一共有6个，是紧接着出的，你必须在一梭子内将他们全部在滑索上打死，这样就能解锁战勋：击退。

擎天树上的战斗要消灭全部敌人，一个不留，这样可以解锁战勋：全部击倒。从实际情况来看不难达成，没有位置很阴险的敌人。在擎天树脱出的阶段，可以解锁战勋：动作英雄。该战勋的描述有误，应该是你在滑索上的时候击杀3个在滑索上的敌人。当你和敌人隔空相望时，敌人往往会主动滑过来，此时就可以上索开枪。有时敌人滑过头后会卡在滑索，这个时候就可以任你鱼肉了。这个阶段还会看到敌人盘旋在空中的大型飞机：怨灵。用导弹发射器或任意武器均可将其击毁，从而解锁战勋：空中优势。另外它有2000分，是打高分不可错过的目标。这里还会遇到很多无人机，换上狙击三枪打掉三个，只要别放空枪，就可以解锁战勋：飞靶射击。

离开擎天树后会落入水中，先不要急着上岸，换上狙击枪在水里直接攻击岸上的敌兵，打倒4个即可解锁战勋：从水底出击。注意必须是完全浸入水中，不能是从水中探头。这里动作也要快，否则就被队友抢了人头，而且还会自动生成检查点。

本关最后的游艇逃脱部分可以解锁3个战勋：特级射击、残骸、载具杀手。这里需要玩家记忆一下岗哨和载具的位置，而即将经过第1个桥时桥会出现大量无人机，此时正好解锁特级射击。游艇的机炮不但子弹无限，而且没有过热之虞，全程狂轰吧！如果你失手的话，就要面临整关重来的囧境。建议是在过关瞬间没解的话直接关掉游戏重来。

第5关 震源

收集品&流程指南

任务开始后，沿着斜坡往下走，但先不要急着触发与敌人的战斗，在即将走下斜坡时可以在右侧看到一个黄色的帐篷，在帐篷内可以找到收集品23：敌方数据板。在进入设施前的战斗初段并没有什么难度，用狙击枪可以将外面的敌人杀得七七八八。不过在即将进入设施时，场景中的A.S.P机甲会被启动，A.S.P的强大之处在于它除了有足以秒杀玩家的火箭弹外，身上还附带了一个防御核心，玩家必须先用枪械射击其下方的核心，在核心进入短时间的瘫痪后（会有一个导弹提示），再使用火箭筒、导弹等重火力爆炸物进行攻击，如此循环几次就能将其击倒。A.S.P在攻击时会转动炮塔，还是比较容易识别的。

全灭敌人后进入设施内部，这时先往左侧走到尽头，可以找到收集品24：污染检测组件，在接下来的流程中，玩家需要跟随亨德里克斯沿着环形结构的建筑走到最底层的核心，来到最底层后会触发与大批机器人的战斗，战斗过后不要急着离开场景，在这个最底层有一间屋子，在里面的地上可以找到收集品25：营销材料。在亨德里克斯掀开核心的铁板后，按十字键↑键打开增强视野的能力，沿着结构一层一层往下跳，然后会进入一个带有蓝色鹰标的小房间之中，在离开这个房间的门打开后，往左侧看并进入另一个房间内，在地上可以找到收集品：26：生化防护罐。

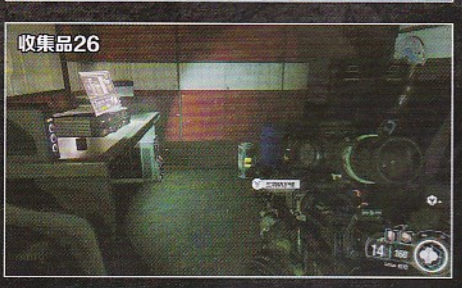
继续前进到下一个场景时，原本地上的机器人都会诈尸复活，这些机器人只会通过近战攻击玩家，但成群蜂拥而至仍然会有较大威胁，需要与他们保持距离并快速处理掉。入侵面板触发玩家发现DNI人体实验的剧情后，先不要离开这个房间，在右侧的桌子上可以找到收集品27：电子墨水白板。在离开房间后，光学器具与核心系统会失效，只能通过强化视野功能继续前进，随后亨德里克斯会与玩家分开，这时玩家继续前进会进入一个被水半淹的实验室，这时水中会出现大量的机器人。与先前一样，这些机器人站起来后会疯狂地奔向玩家，建议玩家一开始进入这个水淹场景后就直接奔向正前方，让这些机器人都从这个惟一的入口靠近，这样就能一夫当关。全灭这些机器人后，通往前方的门会随之打开，然后电子元件与核心能力也会恢复正常，此时进入右侧的房间内，在一个屏幕的下方可以找到收集品28：DNI植入物原型。接下来就是进入有大量机器人等候的廊道了，这里仍然推荐一口气跑到终点，然后再扭头将机器人逐一消灭，这样要比在窄道上与他们纠缠来得要简单。

搭乘电梯找到迪亚兹的踪影后，会进入BOSS战，玩家的目标是破坏迪亚兹所在的圆槽，正确的打法为在消灭机器人的同时，当冷却棒竖起来后，用枪械破坏冷却棒上的核心，这样会使圆槽露出弱点，这时跑到圆槽的弱点所在位置会


收集品23


收集品24


收集品25


收集品26


收集品27


收集品28

自动触发破坏圆槽的剧情，如此重复两次之后，在第三根冷却棒出现前，敌人会转头攻击位于上方的亨德里克斯，因此玩家要在保证自己生存的同时，为亨德里克斯击落试图自爆破坏玻璃的机器人，最终在完成三次的攻击后，圆槽就会被彻底破坏。在这个场地中有可以无限补给的弹药箱，不妨多加利用。

最后的流程就是一大段的逃跑，只要一边击杀敌人一边跟随亨德里克斯前进即可，在为亨德里克斯争取时间后打开铁门，场景会被水彻底淹没，但只要跟随队友前进就没有问题，最后往上游的流程需要躲避周围的水雷，同时平台上还有机器人阴你，在真实难度下是很有难度的。

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过27500的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
一石二鸟	500XP	用一颗子弹击杀两个敌人
纵火犯	250XP	一秒内烧毁4个机器人
毁灭者	500XP	用近战攻击摧毁5个机器人
斩首者	1000XP	在全部命中的条件下，连续击5个机器人的头部
耐心的猎手	250XP	暗杀7个敌人
趁你不备	250XP	不惊动任何敌人的情况下杀死3个狙击手
出人意料	250XP	从至少65米外击杀4个敌人
电击结果	1000XP	用一次电爆将3个机器人电击摧毁
无人幸存	工具包	最后阶段不留任何54长生军幸存者
善于倾听	250XP	收听所有音频记录
敏捷	500XP	在不受到深水炸弹伤害的情况下完成任务
扫雷	250XP	摧毁10颗水雷
投弹手	500XP	在空中用一枚火箭击杀2名敌人

必要装备：XM-53 火箭筒、有热能镜和消音器的狙击枪
必要战术挂件：紧急储备
必要电子核心：噪音、反应燃烧、过载

在本关一开始的阶段，可以完成多个战勋。必须带一把有热能镜和消音器的狙击枪，带上火箭筒 XM-53。首先是一石二鸟，这个战勋有很多机会，调整自己的位置然后一枪干死两个即可。耐心的猎手需要暗杀 7 个敌人，首先落单且不在其他人视野内的敌兵是可以随便狙的，接下来的几个敌兵需要玩家自行摸索位置，注意一些来回走动的敌兵对位置有要求，如果位置不合适的话贸然狙杀一样会被发现，这就需要玩家来尝试了。而在完成这个战勋的过程中，也可以轻松解锁出人意料。最后是趁你不备，首先往左边看，最远处有个狙击手，干掉他。然后是正前方最上面的高台上有一个，不过先不要干掉他，而是要潜入左边下方的建筑物内，在二楼就有一个狙击手，从背后干掉他，再于建筑物内干掉高台上那个，战勋就到手了。整个过程中如果失败就赶紧握雷自杀重来。

接下来有军械库，换好火箭筒 XM-53。一路往下，会在室内遭遇 54 长生军。这里可以尝试解锁投弹手，注意室内高度不够，因此你需要先发射火箭筒然后马上二段跳，并按住 A/× 键来延长滞空时间。

继续往下，在圆形场地会遇到大批持枪机器人，这里是解除斩首者的好机会。当你精确地命中机器人的头部时，它的头部会不翼而飞，但人还可以行动一会儿，斩首者要求玩家从第一枪命中开始，连续 5 枪全部打头，可以上弹，不能打空，不能用其他攻击。在简单难度下可以专心瞄准，不过注意受到攻击时准星会偏，同样是推荐带热能镜的狙击枪来完成。注意亨德里克斯在简单难度下十分威猛，如果你出手太慢的话有可能被他抢人头。

来到下个战点前，先去军械库换上混乱类动力核心外加自动复活。接下来有很多机器人复活并攻过来，这里可以解除电击结果。先不要攻击这些机器人，带着它们绕一下，等下面的门打开然后冲进去，就会看到很多可以用噪音引爆的东西。只要把机器人引到一起然后引爆就行了，就算自己死也没关系。注意机器人的近战攻击力很高，所以推荐先带上自动复活。当然毁灭者这样的简单战勋也可以在这里解除。继续前行，很快在一个小房间里，调查电脑共有 7 段录音可以听。全部调查完之后解除战勋：善于倾听，录音不用听完。

接下来到了与迪亚茨的 BOSS 战，顺利破坏前两个核心后，需要保护亨德里克斯。当第三个核心暴露出来后，不要先去破坏冷却塔，这时场地中会多出很多移动缓慢的机器人，此时正是解锁纵火犯的大好时机。设法将至少 5 个这样的机器人引到一起，然后使用反应燃烧，等待二次爆炸就可以解除战勋了。另外这也是刷分的大好时机。

接下来 54 长生军会杀到，这里需要你干掉所有的 54 长生军，不能让他们逃跑。一开始的道路有分支，需要花点时间搜索，之后就全靠速度了，建议换上过载。这里比较坑爹的是有些安全门会自动关闭，如果把 54 长生军关在里面就没辙了，所以速度是关键。

最后的水雷逃生阶段有最后两个战勋，可以分两次来完成，一次先干掉 10 颗水雷，一次安全脱出。尝试安全脱出时要把所有机器人消灭，虽然它们不能对你造成致命威胁，但会影响你判断是否被水雷爆炸所波及。你需要一次完美无瑕的脱出，这样就能解锁本关最后的战勋。

第6关 复仇

收集品&流程指南

在进入一片狼藉的战场后，先不要急着前进，扭头走到左后方的小巷子里，在里面可以找到收集品 29：受损的斗篷。一路跟随亨德里克斯前进，在屋子内干掉三名敌人后，随后会有跳下房子触发战斗的剧情，在这个跳下的位置旁边有一辆装载机枪塔的卡车，利用这门机枪可以轻松完成这场战斗。继续前进会进入一家肉店，注意在这里不要站起来，跟随亨德里克斯从货架后面走过并从门口离开就能避免不必要的战斗。

前行触发与泰勒通话的剧情后，紧接着的流程玩家有两种不同的选择，玩家既可以开枪进行热战从头杀到尾直到与亨德里克斯会合，也可以通过潜行的方式不触发敌人的警报通过。高难度下当然要选择潜行，推荐在离开房间后往左侧走，进入左前方的建筑后依次将一楼以及二楼的敌人暗杀，再从二楼使用消声武器把楼下小巷的敌人逐一爆头暗杀，这样就可以在不触发热战的情况下在小巷尽头开门与亨德里克斯会合。

来到屋顶后往下观察，下方是一个寺庙一样的场景，这里同样可以用潜行的方式通过，因此在跳下寺庙前，可以先从屋顶往下射击削减一定数量的敌人，但注意要将敌人爆头，否则敌人就会反应过来而触发警报。从屋顶跳下后建议从最右侧的门口进入，从这个门口进入后，往前走过三个拱门后往右侧看，可以在挂有灯笼装饰的楼梯一旁的草丛中找到收集品 30：发光的兰花，随后从这条楼梯走到上层，翻越围墙跳下并开门离开即可。

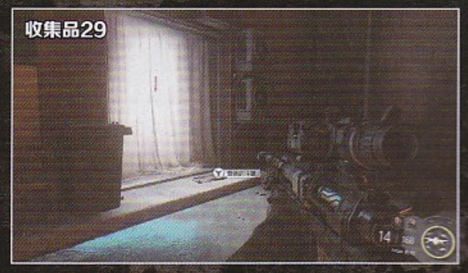
与亨德里克斯再次会合后，推门来到一个停车场的场景，在这里停车场的上方会出现大量的狙击手，而利用左侧一台带有榴弹炮的卡车可以有效轰

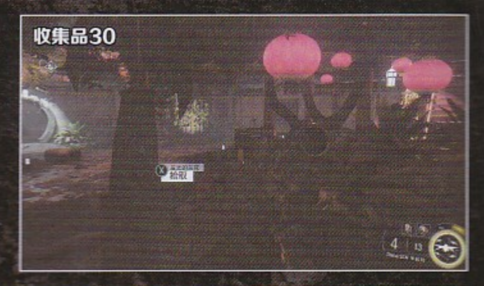


杀此处的所有敌人。全灭所有敌人继续前进，会触发A.S.P机甲破墙而出的剧情，如果有劫持的话可以直接控制这台A.S.P，没有的话就同样使用枪械先破坏下方核心，再用高杀伤爆炸武器攻击的方式来对付，如果在这里玩家没有携带高杀伤武器的话，可以在中央的玄武像下方找到火箭筒。排除A.S.P后穿越它破坏的墙体离开，这时朝左侧看，可以找到收集品31：HCXD机器人。

来到安全屋所在地前方会出现大量的敌人，除了大量的杂兵外，还有军阀+装甲的组合。这里的敌人虽然数量惊人，但可以劫持的目标也很多。大楼的左右两侧高处还隐藏有两门可供劫持的炮台，清空场景中央机枪塔卡车附近的敌兵后也可以使用该机枪塔，以强大火力压制敌人。

在安全屋发生爆炸后进入内部，走过几段楼梯后，在火海场景的右侧可以找到收集品32：龙之项链。最后进入目标点提示的走廊，开门触发剧情后结束本关。


收集品29


收集品30


收集品31


收集品32

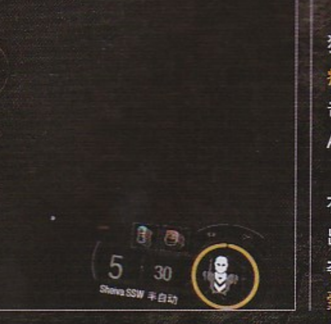
战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过12000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
嫉恶如仇	250XP	在亨德里克动手前杀死公寓里的所有敌人
全数放倒	500XP	6秒内杀死全部敌人
炫技	250XP	在蹬墙上壁期间杀死1个狙击手
鬼魅行踪	1000XP	在不被发现的情况下穿过咖啡馆
天眼	250XP	摧毁咖啡馆的全部利爪无人机
削你	500XP	在不惊动任何敌人的情况下，用近战攻击杀死咖啡馆内的5个敌人
遁入暗影	工具包	在不被发现的情况下穿过寺庙的庭院
低语	500XP	在不引起其警觉的情况下杀死5个敌人
隐秘双杀	500XP	在不惊动其他敌人的情况下，用一颗子弹击杀2个敌人，共2次
反狙击	1000XP	在不被狙击手击中情况下，击杀停车场里的全部狙击手
痛苦使者	250XP	用车载炮台击杀10人
收入囊中	250XP	用一个P.A.W.W.S击杀5个敌人
空中袭击	250XP	在空中击杀一个敌人

必要装备：带加快举枪和瞄准速度的突击步枪、火箭筒、手雷、带热能镜和消音器的狙击枪
必要战术挂件：穿越
必要电子核心：劫持

本关开始后，马上进入公寓，会看到楼上有一群54长生军的人正在欺压良民。抢在亨德里克斯动手前干掉这帮敌人，即可解锁战勋：嫉恶如仇。在下一个战点有子弹时间，在6秒内干死所有敌人即可解锁战勋：全数放倒，打开瞄准辅助的情况下这并不是难事。之后会和敌人战斗，简单难度下还是用先开火箭筒再起跳的办法，可以轻松解锁战勋：空中袭击。

经过军械库后，换上控制类的电子核心。前面的战点会有敌人准备泼汽油烧平民，这里有很多战勋可以解锁，切记不要将敌人清光，不然会出现检查点。完成战勋或失败时就自杀。下面来详细说明一下：



首先用强化远程劫持来控制空中的无人机，把剩余的无人机干掉之后退出，就可以解锁战勋：天眼。另外在干掉无人机的过程中有很高几率解锁战勋：隐秘双杀，疑为BUG。如果未能解锁，请记得在接下来的流程中多用消音狙来把握该战勋要求的这两次机会。同样，这里也可以尝试部分解锁战勋：低语。然后，当玩家到达剧情要求的大门前，但不要靠近，而是从楼梯上去，你会看到一个狙击手，这就是解锁战勋：炫技的大好时机。（如左下图）根据玩家在前面的战斗结果，这个狙击手有时会失踪，如果遇到这种情况就自杀重来。在墙壁跑动时瞄准很麻烦，个人是建议先扔个雷过去，算准要爆的时候开始壁走，只要玩家在壁走时这个狙击手被炸死就可以了。

接下来玩家可以挑战战勋：削你和鬼魅行踪，需要在不被发现的情况下用近战干掉5个敌人，并通过这个区域。从检查点开始先从左边的出口出去，来到左边的房子，一楼有1个敌人，二楼有两个敌人，全部近战暗杀。然后左转出门，小巷高处有个狙击手，用消音狙灭之。然后进入小巷，等敌人转过身后，用近战敲死两个敌人，解锁战勋：削你。这条小巷往前就是过关的大门，不过注意这里还有个敌人。如果全程未被发现，即可解锁战勋：鬼魅行踪。这个过程中会出现很多自动存档，因此留到最后来完成。

来到平台后，只要用消音狙把美味肉招牌左边远处的敌人干掉，就可以从左边下楼了。接下来你需要全程不被发现来到目的地，从而解锁战勋：遁入暗影。这里有多条路线，一路用消音狙开路即可。天上的无人机不用管，敌人很多的区域不要杀人。慢慢行动，不要在发现状态下被保存检查点就行。

接下来在大楼前的战斗中，可以解锁战勋：反狙击。这里还有个车载炮台，可以用来解锁战勋：痛苦使者，注意这个炮台是可以攻击到楼上的狙击手的。清光这里的敌人后，会出现大型机器人A.S.P，可以劫持。

在下个场景中会有大批敌人出现，同时场地中有无人机、炮台等众多武器可以劫持。一定时间后出现二足战车P.A.W.W.S，立刻用强化远程劫持夺取，之后随便干死5个敌人即可解锁战勋：收入囊中。

第7关 兴亡

收集品&流程指南

一开始漫步的剧情过后，在打开关押萨利姆博士的房间前，在一旁的桌子上可以找到收集品33：尼罗河同盟头盔，审问博士的剧情过后，基地会受到敌人的攻击，在这里会出现一种新的机器滚球敌人R.A.P.S.，这些滚球的移动速度较快，且受到其撞击会受到伤害，必须在它近身前就将它破坏。全灭基地内的敌人后，先不要与亨德里克斯离开，沿基地内的扶手电梯走到二层，在一排服务器旁边的控制台上可以找到收集品34：破碎的玻璃。

掀开碎石离开基地后，跟随队友登上皮卡后会来到下一个场景，剧情中遭遇敌人后前方会竖起防御墙，在防御墙开门后从左侧的小门走出去，这时在左侧的墙壁上可以找到收集品35：尼罗河同盟宣传海报。接下来玩家的任务，就是使用刚才获得的钉刺发射器，对共计5处的弱点进行引爆，引爆的方式很简单，这些弱点会在地图上标出，只要走到弱点的旁边调查，剧情就会自动放置钉刺，玩家只需要按下RS/R3键进行引爆即可，但其间仍然要注意来自敌人的攻击。引爆所有弱点后，回到一开始的防御墙后面，从防御墙的梯子走到上方，从一具尸体身上取得引爆器即可触发引爆街道的剧情。多人合作时，可以事先留一个人在引爆器的位置，这样引爆完最后一处后就可以直接拿起、进入剧情了。

下一个场景是在崩坏的楼道之间的巷战，在这里从右侧走，并走进右侧房屋的下层，这样在通道的尽头处可以找到收集品36：军官的佩剑。在接下来的流程中，建议玩家不要从地面进入广场，而是保持在左侧上层的房屋内移动，此处居高临下，对付广场上的坦克以及敌人也十分安全。

全灭广场的敌人后前行进入前方建筑内，在尽头会发现一架摇摇欲坠的友军飞机，这时先不要急着去调查飞机舱门，在右侧的地面上可以找到收集品37：雕像碎片。调查舱门后，飞机就会在剧情之中坠落，同时触发本关最后一场战斗。这场战斗是一场持久战，不仅有源源不断的步兵加机器人，而且期间还会出现3台机甲。如果有升级控制核心劫持能力的话，在这里可以直接劫持这些ASP据为己用。需要注意的是，在战斗结束之前，记得抽时间来到如收集图所示的建筑内，在这个建筑的2楼尽头可以找到收集品38：蚀刻玻璃瓶。

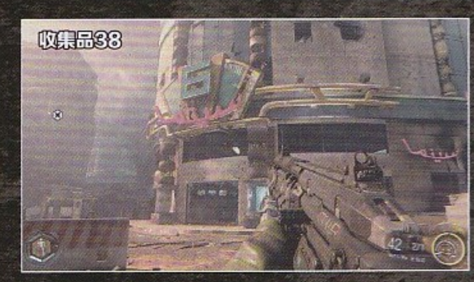

收集品33


收集品34


收集品35


收集品36


收集品37


收集品38

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过25000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
苍蝇拍	1000XP	使用近战攻击消灭一只利爪无人机
史诗级R.A.P.S.作战	250XP	劫持一个R.A.P.S.碾压2个敌人，再撞上另一个R.A.P.S.
死神天降	500XP	双脚离地时击杀3个敌人
有若雷霆	250XP	在1秒内击毁5个机器人
枪弹伺候	250XP	趁一个R.A.P.S在空中时将其击毁
刺穿	500XP	用长钉发射器的单次射击刺穿2个敌人
大面积效应	500XP	用长钉发射器的单次射击击杀7个敌人
进攻性营销	250XP	使用公告牌击杀1个敌人
草地飞镖	250XP	使用长钉导弹发射器从非常远的距离外击中1个敌人
机炮扫射	250XP	用一台利爪击杀5名敌人
全部击倒	250XP	在小巷中击杀所有敌人
飞檐取命	工具包	在一次墙上奔跑中击杀3个敌人
特技飞行	1000XP	蹬墙上壁后在落地之前用近战攻击击杀一个双足敌人
快速滑动	500XP	在A.S.P.–C的腿间快速滑动

必要装备：火箭筒、C4、大威力的霰弹枪
必要战术挂件：穿越
必要电子核心：劫持

本关开始前先带好火箭筒和C4。到达第一个战点后，迅速来到室外，这里有大批机器人冲出来，是解锁战勋：有若雷霆的大好时机。这里用C4要方便很多，因为普通手雷破坏力有效，C4还能一次性布下很多。但注意由于靠近机器人按键扔雷很容易变成破坏核心，所以建议玩家将枪口往上抛C4，这样就不会触发破坏核心了。多扔几个之后引爆，很容易就能达成条件。之后就可以尝试解锁战勋：死神天降，还是采用火箭筒跳跃大法，由于该战勋不要求同时干掉3个，所以难度基本没有。

完成这两个战勋后由于有自动存档，基本需要重新来过，以解锁另外两个战勋：史诗级R.A.P.S.作战、枪弹伺候，请带好霰弹枪。R.A.P.S.就是那种滚来滚去的球，这个战勋如字面所说，你需要劫持一个球，然后撞死两个机器人，再撞上另一个球。这个战勋比较坑爹，你可能需要尝试很多次，因为球的耐久度实在太低了，正面进攻机器人很容易被打爆。解锁这个战勋后换上霰弹枪来狩猎枪弹伺候。这个战勋需要你攻击一个空中的球，同样是比较看运气，有个诀窍是球往斜坡上开时很容易飞起来，这时用霰弹枪轰一发就成功了。

过了这个战点后，开始使用长钉发射器作战，这又是一个有众多战勋的战点。大面积效应这个战勋，看起来比较难，其实所谓的单次射击是指一个弹夹，因此玩家只要大面积散射然后一起引爆，很容易就能解除。机炮扫射比较简单就不多

说了，而从开始的两个门出去后你会看到右边上方有个巨大的广告牌，用长钉打落它就可以砸死下面的敌人，从而解锁战励：进攻性营销。草地飞镖要求用长钉直接插死远处的敌人，可以用来打右边楼上的敌人，高度合适时就可以一发砸死。而广告牌下面的小巷里有两个敌兵，可以用来解除特技飞行，方法是尽量和敌人拉开距离，然后上墙，靠近后近战，搞定收工。刺穿要求玩家一发长钉穿透两个敌人，在简单难度下直接冲出去慢慢尝试即可。这个战点同时也是无限刷兵的，可以用来赚分。

经过这个战点后是巷战。首先开始后不久是解除飞檐取命的好时机，具体位置如右图。换上噪音，爬墙发动，引爆前面的爆炸物即可解除。根据玩家的检查点时机，时间需要调整，总之是宜快不宜迟。这里还关系到战励：全部击倒，也就是从这里开始直到目的地前，所有的敌人都要清光。在一开始的区域要仔细搜索，有几个敌人会躲在很隐蔽的位置，靠近之后才能发现。

推下飞机后的战点，可以解锁本关最后两个战励。首先是苍蝇拍，一上来就有很多无人机进行低空飞行，跟着它们尝试用近战攻击干掉，多试几次不难成功。A.S.P. 就是那种需要先用实弹打出弱点的巨大机器人，接下来需要先用实弹将 A.S.P. 打瘫痪，然后跑动滑铲，从其两腿之间滑过去，即可解锁快速滑动。注意地形高低会影响成功率，另外受到攻击的话会强制中断跑动，推荐是配合隐身来达成。



第8关 内心的恶魔

收集品&流程指南

在任务开始后会进入一场与霍尔驾驶的重型机甲的战斗，对付这台机甲最简单的方法是使用控制核心的远程劫持能力劫持在空中盘旋的无人机，在控制无人机后利用无人机不断射击机甲，一会儿的功夫就能将这台庞然大物摧毁。

与霍尔的 DNI 进行连接的剧情过后，在黑暗中沿发光的大树前进，在尽头抱起婴儿触发剧情后会空降到二战的巴斯通尼战役中，接下来的大段流程在战斗角度来看并没有什么难度，因为敌人都是普通的步兵，玩家需要做的就是跟随霍尔前进。在恢复操作后，在巴斯通尼战场右侧可以找到一个小型战壕，在里面能发现收集品 39：德国炮弹壳，之后跟随霍尔继续前进，在来到一个小斜坡时注意在左侧可以发现如收集图所示的德军机枪塔，这里有收集品 40：二战无线电台。

跟随霍尔到达一定位置后，随即白天瞬间会变成黑夜，而且地形也出现分裂，这里的战斗同样没有什么难点，只要继续跟随前进即可，在走上一段路后，会遇到名为恐狼的狼群，但只要在其靠近前将他们射杀即可，而在遇到恐狼的位置中央有一个弹药补给箱，在箱子的旁边可以找到收集品 41：战地望远镜，接下来一段流程没有什么太大的难点，只要跳过浮空的石块走到尽头便能触发剧情进入下一个场景。

重回白天的二战场景后，在这个场景中可以找到两个收集品，收集品 42：野外指南针位于跳下房屋后左侧的另一间屋子的二楼，而继续前行时会看到有三辆布满的雪的蓝色装甲车，在装甲车左前方的一间小屋子内可以找到收集品 43：俄罗斯帽，取得这两个收集品后继续跟随霍尔的脚步切换另一个场景。

来到新的场景后，迎面而来的是一辆德军的虎式坦克，这辆虎式坦克只可以用重火力摧毁，而场景中央的四方形掩体就有火箭筒供玩家使用。摧毁虎式坦克后先不要急着进入墓地，在右侧被炸毁的房屋中可以找到本关最后一个收集品收集品 44：瓦格纳唱片。在进入墓地中的教堂触发剧情后，眼前的虎式坦克会变成 ASP 装甲，相信玩家现在已经对这种敌人的打法很熟悉了，但仍然要注意先将其他步兵清除后再专心对付机甲。

最后一个场景，玩家来到的是一间着火的屋子，这也是系列丧尸模式的起点——纳粹小屋。场景中弹药补给充足，而且丧尸也没有什么威胁，不过高难度下还是备上震荡波之类的技能会更稳一点儿。只要坚持生存一段时间，就能触发霍尔请求玩家为她摆脱梦魇的剧情，这时她会浮在半空中，只要玩家将她杀死就能结束本关。


收集品39


收集品40


收集品41


收集品42


收集品43


收集品44

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过30000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
快枪手	250	在10秒内击杀5名敌人
反应迅速	500	在未受到任何伤害的情况下击败莎拉·霍尔
帽子戏法	250	击落10个德国士兵的头盔
火力集中	250	在巴斯通尼用M点42击杀5名士兵
凌空拿下	工具包	击杀两只半空中的恐狼
用拳头开路	1000	只用近战攻击，击杀所有恐狼
捕猎本能	250	在未受到任何伤害的情况下击杀所有恐狼
抢先一步	1000	在村落中的虎式坦克开火之前将其击毁
毫发无伤	500	在未受到任何伤害的情况下击败教堂中的A.S.P.–C
把手拿开	500	在未受到僵尸伤害的情况下完成任务
焚化炉	500	点燃4个僵尸
正中眉心	500	连续爆头10个僵尸
临别馈赠	250	用一颗手雷终结莎拉的痛苦

必要装备：BlackCell、狙击枪、带加快举枪和瞄准速度的突击步枪、手雷
必要战术挂件：无
必要电子核心：劫持、隐身、萤火虫群

开战后要求无伤击败莎拉·霍尔驾驶的机器人，这一战其实十分简单，只要劫持空中的无人机，莎拉基本不会攻击你，可以轻松无伤。

来到巴斯通尼后，先用狙击枪打德军的头盔，干掉10个即可解锁战勋：帽子戏法。不过头盔已被打掉的德军是不会计算在内的。完成之后一路往前，尽量少杀伤德军。完成之后换上能快速瞄准的突击步枪加BlackCell的组合，感觉敌人数量聚集得差不多之后，就可以尝试在10秒内干掉5个敌兵，从而解锁战勋：快枪手。看到小帐篷的地方，在掩体上会看到MG42重机枪，用它干掉5个德军就能解锁战勋：火力集中。

继续往前会有恐狼，这里要注意一开始的几只狼尽量无伤用近战干掉，这样的话有可能一次性解锁多个战勋。首先来挑战凌空拿下，前进一小段路，前方树下有弹药，同时右前方的山丘上会有狼跳下来，凌空干掉两只就能解锁了。之后就要挑战用近战攻击干掉所有恐狼以及无伤干掉所有恐狼，可以分两次完成，这里的诀窍就是慢慢推进，恐狼其实并不会在你背后出现。注意战勋要求的是消灭掉所有恐狼，举个例子如果玩家发动自动复活的话，咬死你的恐狼会扬长而去，这就不行了。等一个战勋解锁后直接自杀，可以立刻开始尝试另一个战勋。

经过下个战点，会和虎式坦克对决。这里有个战勋：反应迅速，玩家必须携带BlackCell，这样3发就能摧毁虎式坦克，否则时间一定来不及。之后是在教堂里和四足战车A.S.P.–C的对决，这里要求全程无伤，不光是不被战车打中，也不能被杂兵打中，是一个比较难的战勋。当然办法也是有的，等战车出现后马上左转上楼，躲在楼梯处，先慢慢清兵。在楼梯间战车是一定打不到你的，当然你也打不到它，这时先用萤火虫群来清兵，等到听不见德军的声音了，就切成隐身出去观察一下。确定没有杂兵了就简单了。接下来玩家要做的事情就是在隐身状态下用实弹打破战车的装甲，等出现破甲提示后再用火箭筒轰，累计4发搞定收工。切记不要贪心，一次隐身轰一发就可以了。打完战车后先别急着走，上楼有军械库，带上手雷和可以爆头的枪。

最后的僵尸环节有3个战勋，由于中途有一个检查点，所以想一次拿完的话难度较高。焚化炉要求的点燃4个僵尸很容易达成，后期房间本身就带火。正中眉心要求连续爆头10次，由于后期僵尸出得很快，要想和无伤一起拿有难度，如果分开的话就比较简单了，僵尸攻击力很低，拼着命爆头就行。追求无伤的话可以带上震荡波突围。

本关最后当莎拉飞向树的时候，用手雷砸中她即可解锁战勋：临别馈赠，注意一下高度。

第9关
沙堡

收集品&流程指南

关卡开始后就是一段飞行战，但这段飞行战玩家无需控制飞机的移动，只要将敌机对准在准星内开火，击坠数架敌机后，还需要将敌人在平台上的对空火力摧毁，使用火箭炮连续轰炸即可。接下来玩家有两个降落点可以选择，在两次降落中玩家需要做的就是前往敌人的通讯设备处，掩护凯恩将通讯设备破坏，而两处通讯设备处都各有一个收集品。两个通讯设备中，有一个位于精炼厂的中央，玩家需要登上设施的顶部才能找到通讯设备，而收集品45：明信片就在如收集图所示这个通讯设备下层的控制室内，另一个收集则位于另一个通讯设备所在的降落点附近，在降落后往左侧走，在通道的地上就能找到收集品46：工业钻头零件。

掩护凯恩关闭所有两个通讯设备后重新登上战斗机转移到下一个降落点，前进并触发玩家溺水的剧情后与凯恩继续前进，这时会遭遇大群机器人的袭击，击倒第一批机器人后在入口位置重新进入水中，并与机器人进行一段水下战斗后重新回到水面即可触发登上战斗机掩护卡利尔的剧情。掩护卡利尔的流程一开始与关卡初段的飞行战差不多，击倒几架飞机后重新回到手动操作，这时卡利尔的部队会显示为绿色的三角形，而敌人则以红色圆圈标记，利用战斗机强大的火力将敌人全部扫清即可。

触发隔离麦雷蒂的剧情后，前往降落点重新回到平台，一路杀敌潜行到达这个平台的边缘时，会自动触发跳跃进入下层平台的剧情，随后继续沿惟一的路线追击麦雷蒂，在触发剧情后麦雷蒂会出现在玩家的视野中。在这个场景中，麦雷蒂会在远处手持狙击枪捕捉玩家，同时四面八方都会有敌人来袭，在这里玩家不能贸然走到中央，否则很容易就被麦雷蒂一枪秒杀。正确的打法是在清空场景中的杂兵后，走到中央利用隐身加滑铲等动作迅速移动躲避麦雷蒂的射击，然后将左右两侧共计两个发电机过载，这样场景会变得一片黑暗，扫清所有杂兵后直奔麦雷蒂所在位置破门触发剧情，最后的逃跑部分只要一路走到尽头就能轻松过关。




收集品45


收集品46

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过25000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
火雨	250	驾驶牛鲨时击败90个敌人
干掉他们	250	击落7架怨灵
打成筛子	250	驾驶牛鲨时，只用机枪摧毁所有A.S.P.单位
有效火力	500	驾驶牛鲨时，只用一颗导弹击杀5个敌人
杀人如麻	500	2秒内杀死10个敌人
幻影	1000	清除平台的防空工事时避开所有的导弹
瞬间爆炸	1000	用爆炸物容器击杀15个敌人
攻守兼备	1000	在保护卡里尔小队时杀死45个敌人
摧毁垂直起降飞机	500	摧毁全部垂直起降运兵机
缠斗王牌	250	驾驶牛鲨时，只使用机枪击落8架垂直起降飞机
闪避机动	500	在不被麦雷蒂击中的情况下将其击败
太强力	工具包	只用电子核心能力击败麦雷蒂

必要装备：无
必要战术挂件：无
必要电子核心：噪音、萤火虫群、迷彩

一开始的空战环节关系到大量战勋，其中大部分都要求玩家只使用RT/R2的机枪来干掉敌人。首先一上来用机枪干掉6架战斗机，接下来在摧毁敌防空部队的战斗中，不要急用消灭目标，而是耐心消灭敌人的士兵和空中的怨灵。这里的敌人是无限的，可以一直打到解锁火雨、干掉他们。缺点是会打爆很多爆炸物，这样就很难达成瞬间爆炸的要求，只能下次再来。而这部分如果能不被导弹打中，可以解锁战勋：幻影，推荐下次再来挑战。对付A.S.P.单位时记得只能用机枪，这样可以解锁战勋：打成筛子。

接下来选择在左边降落，在掩护凯恩的环节中，捡起平台上的导弹发射器，你需要击落两架垂直起降运兵机。这关系到摧毁垂直起降飞机的战勋。但这个要求和另外两个战勋相悖，因此可以和火雨、干掉他们一起尝试。本关一共有5架垂直起降运兵机，位置如后所述。正常情况下不要打下面的敌人，更不要打运兵机，等第二架运兵机上的敌人全部着陆后，用噪音引爆左边的一大片爆炸物，时机和位置正确的话即可解锁战勋：杀人如麻。而当任务完成后，剩余敌人会往右边撤退，这时右边又有一些爆炸物可以引爆，从而凑齐瞬间爆炸所需的15个人。就算不齐的话，也可以在第二次掩护凯恩的时候补齐。注意如果此前玩家在空战中打爆了一些爆炸物，就会变得难以达成，因此空战环节应只干掉目标为宜。

接下来经过空战后，第二次掩护凯恩，又要击落两架垂直起降运兵机。这个过程中也有一些爆炸物可以用来补齐瞬间爆炸。

水下剧情之后，再次进入空中格斗环节。用机枪干掉两架战斗机，解锁战勋：缠斗王牌。把全部战斗机干掉之后，需要掩护卡里尔。敌人会从左右两边袭击过来，这时正是解锁有效火力和杀人如麻的大好时机，而累计干掉45个敌人还能解锁攻守兼备。不过这个战点的我方NPC略坑，有时候飞机刚飞过来就挂掉了，因此比较看运气。这个部分完成后着陆，敌人的第5架垂直起降运兵机即将出现在你面前，击坠之后解锁摧毁垂直起降飞机的战勋。而前方战场上也有一些爆炸物容器，可以补足瞬间爆炸。

与麦雷蒂的对决中有两个战勋，可以一起完成。基本思路就是用萤火虫群清杂兵，然后用隐身移动。在低难度下带好反重力装甲，杂兵的威胁不大，BOSS的狙也不太容易命中玩家。注意被杂兵的武器打中是没关系的，但不能使用除了电子核心能力外的所有武装。这两个战勋也可以双打完成，一人负责突，一人负责躲即可。

第10天
莲花塔

收集品&流程指南

恢复操作后在楼道之中前进，来到尽头开门触发杀死演讲中的哈基姆将军的剧情后，接下来的一大段流程仍然以楼道之中的战斗为主，这段过程的战斗没有什么难度，但仍然要注意手持盾牌的敌人。根据目标提示爬上移动商铺后，会一直往上爬升，在移动商铺停下来后重新进入楼层之中，这时在左侧可以发现如收集图所示的商铺，在商铺的左侧角落可以找到收集品47：法蒂玛之手。随后继续前进，与亨德里克斯进入通风管道后从尽头的通风口跳下进入敌人的战术室，全灭敌人后在调查控制台触发剧情之前，在左侧的柜子里可以找到收集品48：泰勒的徽章。



调查控制台触发剧情后，从左侧敌人爆破的墙体离开，摧毁大批机器人并得到埃及士兵的支援后，进入前方的流动售货车继续爬升，但上升期间会因爆炸而停下，从天窗爬出后会再次遭遇敌人，全灭这一层的敌人后，玩家需要走过一段坍塌的瓦砾爬到更上面的一层楼，在登上上一层后，就会来到如收集图所示的位置，在这里同时会遭遇一台双足机器人，用电子核心控制或摧毁这台双足机器人后，从右侧这条楼梯走到楼上，在前方的桌子上可以找到收集品49：水烟袋。继续前行会来到一个类似监狱的场景，这里的战斗难度明显增高，上下两层不但有机器人和士兵，而且坦克和炮塔应有尽有，在这个场景二楼的一间小屋是比较可靠的掩体，不妨在这里削减敌人的数量后再往下层的目标地点走。

触发遇见泰勒的场景后，接下来一大段追击的流程中，敌人都以自杀式袭击的机器人为主，一旦被成群靠近，玩家瞬间就会被它们击至倒地，因此要提前将他们摧毁。一路跟随亨德里克斯移动并与他推开尽头的残骸后重新回到户外，随后跟随他以一架飞机作为落脚点跳到另一侧的残垣处，再从另一侧的残垣从斜坡回到跳跃前的对面，这时不要急着朝标记的白色倾斜车厢往上爬，调头往回走到图示的位置可以找到



收集品50：挂毯。之后一路前行即可触发玩家昏迷的剧情。从昏迷中醒来后，与亨德里克斯在着火的建筑内前进，在来到一个有不少广告牌的位置时，玩家需要从左侧的小斜坡往上走，这时不要走得太快，注意在图示位置左侧的角落处可以找到收集品51：装饰灯，随后一路前进就能触发与泰勒驾驶的飞行母舰的战斗，在剧情过后恢复操作时，马上右转来到旁边的废墟中，这里有收集品52：融化的零件。

这场与飞行母舰的战斗中，玩家需要做的就是破坏母舰一共四个的推进器，但仅凭玩家手上的武器对付起来略显乏力，在战斗发生后凯恩会在场景中升起数个武器补给平台，在这些平台中玩家可以找到火箭筒以及加特林机关枪等重火力武器，让战斗更加轻松。飞行母舰除了普通的机枪射击外，一定时间间隔内还会朝玩家发射高伤害的导弹，注意其发射的声效提示提前躲避即可。将飞行母舰的推进器破坏到一定程度后，它还会两次躲起来放出自爆滚球，而这些滚球是无法摧毁的。这一战可以说是战役模式中数一数二的难点。













战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损!	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过22500的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
乖乖站好	250	在其自爆前，击毁10台冲刺中的机器人
死亡翻滚	250	使用R.A.P.S.击杀10人
禁足	500	趁一个机器人在半空中时将其击毁
捷径	250	在不使用子弹的情况下击杀12名使用防爆盾的尼罗河同盟士兵
战区拥挤	1000	在不杀死平民的情况下完成任务
大开杀戒	500	在其开机时，击毁7个机器人
万无一失	250	5秒内击毁5个失效的机器人
暴民的正义	250	结束7个正遭到攻击的尼罗河同盟士兵的生命
急速华尔兹	500	在2分钟内摧毁母舰
飞碟射击	500	在3个R.A.P.S.从母舰中飞出并着陆前将其摧毁
迷你坦克!	1000	使用地狱犬击毁5个机器人
三重威胁	250	使用转轮机枪、XM-53和另外一种武器击中母舰
不不不，不要	工具包	不受到母舰导弹的伤害

必要装备：火箭筒、EMP、大弹夹的突击步枪、射程远的突击步枪或狙击枪（BOSS 战用）
必要战术挂件：无
必要电子核心：劫持

本关是全游戏战勋最难的一关。进入本关前，请带好火箭筒、EMP，以及一把有大弹夹且能快速射击的突击步枪。本关一开始就需要反复尝试，首先需要注意捷径、暴民的正义、战区拥挤这 3 个战勋。暴民的正义事实上限定于被平民攻击的敌人，看到有平民在攻击落单的士兵时就赶紧用枪补一下，之所以强调用枪而不是近战攻击，是因为近战攻击容易误伤平民。这种士兵的数量比较多，快的话在上电梯之前就可以完成。捷径则最快也要到坐完电梯后的那个场景才能解锁，为预防误伤平民，全部用近战攻击搞定就行，一般情况下不会攻击到平民。如果这个场景没搞定也不用担心，在后面有二足机器人出现的场景中还会出现盾牌兵，足够了。

坐完电梯后的场景会出现滚球（R.A.P.S），一共有两批，马上劫持。累计干掉 10 个敌人可以解锁死亡翻滚，注意用球干掉球也算在内，这个场景以 7 ~ 8 人为目标，这样等到了踢开下水道盖子的场景中，再补两个就能轻松完成。剧情过后继续往前，当凯恩说出“这通往拘留中心”的台词时，如果此前玩家没有攻击过平民，即可解锁战区拥挤。

在来到关押泰勒的牢房之前的战点（有自动机枪），这里可以解除两个战勋。转角过后你会发现前方有一个由 5 个机器人组成的方阵，先用一个 EMP 雷将其瘫痪并快速换上火箭筒轰杀，即可解锁战勋：万无一失。而同样在这个战点，控制地上的地狱犬迷你坦克，干死这 5 个机器人，即可解锁战勋：迷你坦克。但比较坑爹的是，这个战点中途会莫名其妙地出现一个存档点，因此这两个战勋很有可能得分两次流程来拿。

见到泰勒之后，所有的机器人都会发疯似地进攻。这时玩家不要管其他敌人，迅速前冲，直到一个凹处的地形，前面的机器人会跳下跳上来试图接近你，打死一个处于跳跃状态的机器人，即可解锁战勋：禁足。事实上这个战勋对时机的要求还是比较宽松的，就算机器人是刚刚落地也算在内。

接下来要解锁的战勋是乖乖站好，这是一个比较坑的战勋。在泰勒控制了机器人后，会有大批机器人往你进攻，除了拿枪的机器人外，还有两种会主动冲过来，一种是近战类的，另一种身上会闪蓝色电火花，这种敌人靠近后会自爆。乖乖站好要求玩家在自爆前击毁 10 台冲刺中的机器人。这个战勋比较坑爹的是会跨越好几个检查点，一旦失手就需要整关重来。再就是亨德里克斯会抢玩家的人头，但冲得太快的话又会被自爆机器人炸中，因此不仅要动作快，而且要背版。发现不对就赶紧自杀重试，这种机器人的数量并不多，正常情况下是在清除障碍后经过一个向上的大斜坡时解锁。

跟着是解锁战勋：大开杀戒的机会。在本关的末尾阶段，会有一些机器人从控制台中走出来攻击玩家。这个战勋要求玩家在这些机器人正式启动前将其击毁。动作一定要快，而且要熟悉机器人的位置，可以靠手雷帮忙。这个阶段比较短，满足要求的机器人数量也不多，一旦错过就很难挽救。

本关最后与母舰的战斗一共有 4 个相关的战勋。三重威胁的说明是使用转轮机枪、XM53 和另外一种武器击落一架母舰，实际上只需要用 3 种武器各击中一次母舰就可以了，并不需要击落。以出生点为例，左前方房间有 XM53，右前方房间有转轮机枪，然后用自己身上的任意武器打一次，就可以解锁了，十分简单。飞碟射击个人认为难度很大：当母舰受到一定程度的伤害会释放 R.A.P.S，具体表现是空中闪光的亮点，落地后就会变成球撞过来，你需要趁其中空中时将其击毁，这对玩家的枪法是个考验。建议是在第一波攻击时打掉两个，第二波攻击时再打掉一个，如果失手就自杀重来。最后是 2 分钟内摧毁母舰以及不被母舰导弹打中，追求极速击杀的话，推荐带上加速的核心，一开始就去拿转轮机枪，然后一路狂射即可。没子弹的时候就去弹药箱补给，低难度下除了连续受到滚球的攻击有可能挂之外，其他时间全力输出即可，并不难。而不被母舰导弹打中很有难度，单人时建议在出生点后面的平台上打，这里有足够的空间有玩家躲闪。攻击母舰时一定不要贪多，母舰发射导弹是可以看出来的，一旦发现导弹就迅速奔跑加滑铲来躲避，右边的房子是个不错的掩体。如果多人合作的话会简单一些，一个人全力躲避，另一个人全力输出即可。如果玩家有打过真实难度的话，这个战勋基本是必解的。



第11关 生命

收集品&流程指南

关卡开始后，先不要与前方的机器人交战，在后方如收集图所示的位置可以找到收集品 53：民用宣传海报。在进入停车场前会与大量机器人进行战斗，在这里利用右侧的机枪塔可以轻松碾压通过。进入停车场后没有太大的难点，跟随凯恩慢慢推进就没有什么问题。

离开停车场后，来到科尔利森大楼广场前是本关战斗最大的难点，这里各种大型机甲都会出现，而且这里的所有机甲均无法使用电子核心劫持，因此老老实实在掩体后将它们慢慢摧毁吧。

进入大楼内部后，玩家还要迎战两台机甲，但相比起广场前的战斗就显得没有什么难度了，与凯恩进入终端控制室后，不要急着调查破损的终端机，在左侧的桌子上可以找到收集品 54：原型零件。调查终端机后触发凯恩进入毒气室的剧情后，继续前行会触发遇见亨德里克斯的剧情，剧情过后就会进入本关的意识流部分。

接下来的一大段意识流部分中，实际上是以剧情作为重心，玩家控制的部分大同小异，只需要跟随目标指示从头走到尾，并将场景末尾的心脏点燃，如此重复三次即可，而战斗也没有太多需要注意的地方，因为都是以步兵战斗为主，因此没有什么难度，值得一提的是场景中有大量的爆炸物可以射击，合理利用可以迅速杀敌。按照顺序，玩家分别会进入雪地区域、黄土区域以及河谷地区，注意在黄土区域前进时，在必经之路上会看到一个建筑棚架，这个棚架旁边有一间破烂的房屋，借助房屋的阳台利用三角跳跃来到房顶可以找到收集品 55：闪电熔岩。

燃烧所有三颗心脏后，玩家的意识会重新回到现实中，这时泰勒会为玩家挡住黑影，随后玩家的界面会因终端机的净化而出现异常，这时沿惟一的门往外走，在必经之路前方的桌子上可以找到最后一个手机收集品 56：乌鸦的羽毛，最后一路走到建筑的大门，调查面板开门后就能结束游戏。

收集品53

收集品54


收集品55-1
■从这个位置的石头借助阳台进行三角跳可以到达房顶处


收集品55-2
■登上房顶后在角落就能找到这个收集


收集品56

战勋攻略

战勋名	奖励	获得方法
完好无损！	工具包	在不死亡的情况下完成任务
高分	工具包	以超过30000的分数完成任务
全部到手	工具包	找到任务中的所有收藏品
全部干掉	250XP	在深水炸弹自爆前，摧毁全部炸弹
手炮	1000XP	只用一把手枪消灭一台P.A.W.W.S.
我知道你为什么哭了	250XP	用车载炮台摧毁10个机器人
机器人杀手	500XP	在只使用近战攻击的情况下，10秒内击毁5台机器人
爆炸娱乐	250XP	用一件爆破武器一次击杀3个或更多的敌人
不太喜欢RAP	500XP	在R.A.P.S.对友军造成伤害前，摧毁全部R.A.P.S。
一石二鸟	250XP	用一颗子弹杀死2个敌人
啪啪啪啪啪	250XP	在10秒内近战击杀5个非机器敌人
爆炸容器	250XP	摧毁35个爆炸容器
完美时机	工具包	用手雷杀死20个非机器敌人
完美躲闪	1000XP	在不受到伤害的情况下，摧毁一台P.A.W.W.S.
机器人爆炸	250XP	用榴弹发射器摧毁20台机器人
拔掉翅膀	500XP	5秒内杀死3个非机器敌人

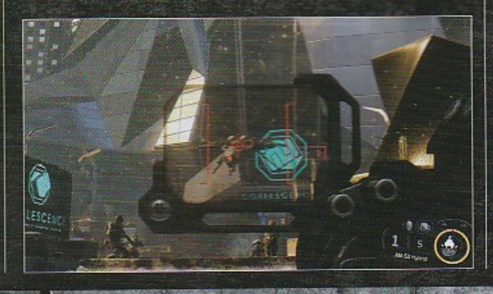
必要装备：战争机器、歼灭者手枪
必要战术挂件：无
必要电子核心：过载、噪音

本关需要备好战争机器，在解除战勋时能派上大用场，其他方面要准备一把歼灭者。一开始往前冲，在一辆车翻滚过来的地方有大量机器人，能解除大量战勋。不过这里也会刷出一个中途的检查点，如果是这样的话就需要从本关重新开始。

首先是一石二鸟，换上歼灭者调整好位置，不难一枪搞定两个。接下来是机器人杀手，换上加速能力，一路狂奔，注意近战攻击时尽量保持一定距离，这样能使出快速打击，直接将机器人一拳打飞，方便判断是否秒杀。10 秒杀 5 个不难，但可恨的队友有时会抢人头，而且中途往往还有检查点，所以可能要多试几次。之后能解除爆炸娱乐，用战争机器对着机器人群中轰两发就可以了，不行就自杀重来。接下来是我知道你为什么哭了，还是这个战点，右边有个车载炮台，尽情地轰吧！

以上战勋全部搞定后，换上战争机器从本关一开始重新来过。这次挑战需要注意两点，首先是战勋：机器人爆炸，要求从榴弹发射器干掉 20 个机器人，换上战争机器从一开始就注意累计即可。然后是爆炸容器，使用强化噪音的电子核心会比自己打要轻松很多，每到一个场景就记得按住 LB+RB/L1+R1 仔细检查一下，这个战勋一直要到水乡场景才能解锁，路上并没有太多容器能被你浪费。这里给大家一个参考，在进入雪地世界前个人记录是两个，然后进入水乡世界前是 28 个，这样在水乡还能多出一至两个来。

过了停车场后是和 A.S.P. 的战斗，在这个大家伙的前方会出现不少小一点儿的 P.A.W.W.S. 这场战斗可以解锁两个战勋。首先是完美躲闪。





要求不受伤击败它。方法多种多样，直接用弹药箱旁的车载机枪最为简单。另一个战勋是手炮，要求只用手枪干掉它，这就必须使用威力最大的手枪歼灭者，低难度下不是问题。这场战斗中敌人是无限出现的，你可以在这里刷分。这里推荐是捡一个微型导弹发射器，也就是之前第3关的那把能同时锁定5个敌人的神器，而在左边房间里有弹药箱，利用这个武器，在这个战点可以轻松刷到18000分。而且这个武器还能取代火箭筒对A.S.P造成伤害，实在是便利。

来到雪地场景，当前方出现3个人类敌人时，可以挑战在5秒内干掉3个敌人，从而解锁战勋：拔掉翅膀。如果有5个靠得比较近的敌人，则可以挑战10秒内用近战攻击干掉5个敌人的战勋：啪啪啪啪啪。雪地的工厂场景有大量爆炸容器，一定要仔细搜索。而对于人类敌人，可以用战争机器来解锁完美时机。虽然说明是要用手雷干掉20个非机器类敌人，但实际上战争机器杀人一样有效，这样就简单太多了。

来到沙漠世界，这里依然有大量爆炸容器。进入终点的门，在前方区域会出现滚球（R.A.P.S）。在要队友被炸中之前将其消灭，一直到点燃目标为止，成功的话就能解锁不太喜欢RAP。这段路程很短，难度不大。

水乡世界是解锁爆炸容器的最后机会。这个世界的最后是潜水环节，又遇到了喜闻乐见的水雷。这回你需要在深水炸弹自爆前，摧毁全部炸弹，解除时机则是游到指定阶段，小心一点儿就可以了，比第5关的潜水环节短很多也简单很多。

丧尸 ZOMBIE

比起丧心病狂的战役模式，这次的丧尸模式友好了很多。当然，我们所说的友好并不是指难度低，或者内容少。目前玩家可以玩到的两张丧尸地图中，恶魔之影是本篇附带的地图，其隐藏要素以及各种设计都堪称精良，由于新系统众多，难度是相当高的。另一张丧尸地图是5代DLC地图的复刻版，名为The Giant，预定游戏即可获得。所谓的友好，其实是指这回丧尸模式对成就/奖杯的要求不高，两张地图中只有恶魔之影有对应的成就/奖杯，而且还不需要完成彩蛋。考虑到这一点，恶魔之影的攻略将重点围绕新系统和成就/奖杯相关的内容进行介绍，不再涉及彩蛋的内容。不过我们还将独家放出The Gaint的攻略，希望丧尸爱好者能够喜欢。

注：本作的简体中文翻译与国内玩家的习惯有出入，如丧尸翻译为僵尸。对于一些传统要素，本文仍按国内玩家的习惯来称呼，并会附上英文原名供新手对照。



恶魔之影攻略

基本系统

经验系统

本作丧尸一样拥有等级系统，等级将与玩家的泡泡糖以及枪械自定义有关。在经验值到达一定数量后即可升级，经验值获得方法具体如下。玩家可以利用下面彩蛋部分跳关的方法快速获得分数后消费刷经验。



条件	XP	叙述
过波	50+	每生存一轮经验会叠加，如果玩家打到20轮，经验值就是1000XP。
开门	250	在游戏中消费开门即可获得250XP。
救人	250	救活倒地的玩家即可获得250XP。
挑战	500～2500	玩家在主菜单中可以看到挑战内容，完成挑战后可以获得数目不等的XP。
杀死玛格瓦	250	在恶魔之影中杀死玛格瓦即可获得250XP。
启动升级装置	500	在恶魔之影中完成所有献祭，开启升级装置即可获得500XP。

泡泡糖

本作主打的新系统，使用后会给予玩家特殊的能力。比如一段时间内丧尸无法攻击玩家，复活所有其他玩家饮料不减等。泡泡糖分为吃下后立即使用和按方向键↑发动等多种，作用可以看具体描述。玩家需要在地图中的泡泡糖机器（狮子头）上消费500分随机抽取，每回合只能吃一个，当一个泡泡糖机器被购买多次后便会变空，玩家需要去地图中其它泡泡糖机中购买。

泡泡糖分为普通型（Classic）和使用型（Mega）两大类，普通型没有使用限制，使用型有数量限制，玩家在游戏过程中一旦使用便会减少数量。玩家初始可以获得5种普通泡泡糖，其它需要通过提升等级以及Dr. Monty's Factory中随机抽取开启。在本地模式中玩家不能升级，但可以开启所有普通泡泡糖。

泡泡糖可以在每局游戏开始前更换自定义，可以根据需要来装备。

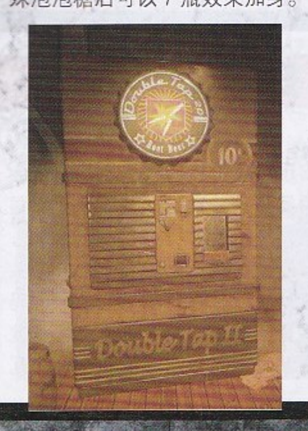
消费型（Mega）泡泡糖可以在Dr. Monty's Factory随机产出，玩家在游戏中通过升级、开门、抽奖等可以获得Liquid Divinium，消费Liquid Divinium可以产出泡泡糖，消费三个Liquid Divinium可以高几率产出稀有强力泡泡糖。Liquid Divinium一样可以用跳关彩蛋来刷。



饮料

饮料是丧尸模式的重要系统，可以说没有饮料很难撑到后面的波数。《恶魔之影》地图中厚血、一击双出以及快手的饮料的位置随机出现，不过玩家可以根据Junction区域中不同颜色的发光体来判断饮料机的位置。红色为厚血（Jugger-Nog），黄色为双倍射速（Double Tap Root Beer），绿色为快手（Speed Cola）。玩家可以根据需要来选择优先开启的地点。所有饮料都需要玩家先变身为怪兽模式电击开关后才能开启。

没有吃特殊泡泡糖的情况下如果玩家倒地饮料效果就会消失，每名玩家可以喝四瓶饮料。吃特殊泡泡糖后可以7瓶效果加身。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

饮料机	价格	作用	位置
快速救援（Quick Revive）	500 (单人)、1500 (多人)	单人模式中玩家如果倒地可以获得一次复活的机会，倒地时玩家的武器会变成升级后的榴弹手枪，可以清掉附近的丧尸。在多人的环境下救活倒地队友的速度会加快。	位于初始地点
厚血（Jugger–Nog）	2500	让玩家增加三倍血量，喝了该饮料后玩家可以挨丧尸6次攻击，是最实用的饮料。	出现位置随机。
快手（Speed Cola）	3000	可以提升玩家换子弹的速度。	出现位置随机。
双倍射速（Double Tap Root Beer）	2000	加快玩家武器子弹的发射速度。	出现位置随机。
快速奔跑（Stamin–Up）	2000	这个饮料可以大幅增加玩家的奔跑时间。	junction区域的圣火旁。
三枪（Mule Kick）	4000	这个饮料可以让玩家最多获得三把武器，倒地饮料失效后第三把武器也会跟着消失。	地图中的隐藏地下铁区域。
寡妇葡萄酒（Widow's Wine）	4000	本作目前惟一新增饮料，喝了以后普通手雷会变成特殊的“蜘蛛手雷”，丢出后可以黏住相邻的丧尸使它们丧失行动力之后爆炸。玩家可以通过杀死丧尸找到奖励来补充蜘蛛手雷的数量。此外在玩家遭到丧尸攻击后蜘蛛爆弹便会发动将攻击玩家的丧尸定身。	地图中的隐藏地下铁区域。

武器系统

在本作中玩家可以对普通的枪械进行自定义，包括各种添加部件以及更改涂装等。这样在墙上购买或者抽奖箱中得到武器后便是更改后的性能。自定义武器需要玩家使用该武器击杀一定数量的敌人，玩家可以选择一把钟爱的武器反复使用。

本作加入了枪械熟练度的设定，将一把枪练满之后，不光是可以获得大量丧尸等级经验，还可以让该枪获得特殊效果如安装配件、附加伤害等等。最值得推荐的枪是KUDA，玩家有空可以练一下，为日后的DLC做好准备。

花朵

魔影地图中会有多个花蕾植物，在开始游戏后玩家在初始点附近的区域调查闪光点便可拿到破花工具，利用工具可以将花开出来，花中会随机出现道具，包括特殊奖励、武器或者敌人。

地图中的花朵植物会随着游戏波数成长变色，由开始的黄色到红色再到紫色，其中紫色开出好东西的几率最高，其中最重要的就是奇迹武器部件。

怪兽状态

与《黑帮之死》地图中的幽灵状态类似，玩家在《魔影》地图中通过对特殊的火焰按键调查可以进入一种怪兽模式。在该状态下玩家移动速度大幅增加，可以攻击丧尸但无法获得分数，主



要用途是通过近战攻击来破坏开启特定的门，按LT/L2键可以电击开启开关等，RT/R2键可以勾抓地图高处的一些特定的点（点会出现特殊的红色标记，还算比较好找）到达隐藏区域获得特殊道具或者开启隐藏区域。普通状态下怪兽模式只能持续25秒。每名玩家身上都有一个蓝魂，每回合只能使用一次。怪兽模式下所有敌人将无视玩家，可以在此状态下救活倒地的队友，不过救援后会强制变回普通状态。

玛格瓦

作为游戏中的BOSS级敌人出现，攻击以近战为主，并且会瞬间移动。玛格瓦有三个头部弱点，在发出黄色光芒时可以攻击，初期玛格瓦行动缓慢，将一个头打掉后先回避一段时间，这样玛格瓦在接近玩家中第二个弱点就会漏出来。只剩一个头的玛格瓦移动速度会加快，玩家还是先躲避等它出现第三个头后再来击杀。



升级装置

通过开启升级装置后消费5000分进行武器升级，可以大幅增强武器威力以及装弹数量。如果是墙上购买的武器升级后则可以在墙上通过消费4500分进行子弹补充。

此外本作升级后的武器可以通过每次2500分进行再改造，增强性能并附加额外的效果。其中包括：1.爆炸效果攻击相邻的丧尸；2.电击附近的丧尸；3.受到攻击的丧尸变成玩家的势力攻击其他丧尸。

如何开启升级装置

要想开启升级装置便需要在地图中找到所有献祭道具以及献祭地点，地图中的4大主要区域都隐藏着各自的道具以及地点。捡起道具后的玩家将道具放在献祭点的桌子后便可按键开始献祭，结束后献祭的道具会变成一个虫子，四人游戏中一人只能拿一个。

每次在捡起道具时会召唤出现两只恶灵，在献祭过程中则会出现数只。玩家在献祭过程中可以选择不攻击以躲避为主，时间一到献祭结束后恶灵会自己消失。献祭时间会根据参与献祭人数来决定，如果是4人游戏只有一名玩家进行献祭则会大幅增长献祭时间。献祭过程中屋外的玩家无法进入，在完成第二次以及第四次献祭后则会强制出现一只玛格瓦。地图中的献祭道具以及献祭点如下。

献祭道具

黄金笔：Junction升降机上，变成怪兽模式后电击开关升降机便会在Junction地上扔下黄金笔。



警探勋章：在Canal找到，先变成怪兽模式下去到有抽奖箱的下水道，找到怪兽标记的木箱对它进行近战攻击。在下水道另一侧则有只有怪兽模式下能看到的黄色洞，这里有铁栏杆的机关，电击开启后才能拿到这个道具。



冠军腰带：位于Waterfront，先变身怪兽模式在1250分门附近的上方点勾抓，上去后直接将箱子打下来即可。道具会落在Waterfront初步区域，抽奖箱附近。



发髻：位于Footlight，勾抓桥上的点即可来到抽奖箱平台的High Street，来到抽奖箱附近有跳台，利用冲刺加跳跃即可跳到对面的平台上用近战将箱子打下去。发髻会掉落在Footlight初步区域。





献祭地点

黄金笔献祭点：位于 Easy Street 后方，玩家在 Junction 区域看上方阳台即可找到勾抓点，上去后一路下楼穿过献祭点后可以到达 Easy Street 后方，电击这里的开关便可开启从 Easy Street 通往献祭点的门。

警徽献祭点：位于 Canal 区域深入部分，变成怪兽模式勾抓 Ruby Rabbit（车站右边的一个红色建筑，上面有名字）楼上即可进入，一路下楼开启通往内部的楼梯。

冠军腰带献祭点：位于 Waterfront 深部区域，在码头最下方通过变成怪兽模式攻击门即可进入这个拳击场。

发髻献祭点：位于 Footlight 深入区域，只要变怪兽模式勾抓巨大建筑 Black Lace Burlesque 上方的点，上去后电击面前的开关即可打开 Black Lace Burlesque 的门，献祭点就在这里。



最后献祭：完成上面所有点的献祭后打开任意裂缝门前往地下铁，前往车站点附近的墙会裂开，这里会打开新的区域。

将四条虫子分别放在区域内的圣火处再启动中间的桌子即可进行最后的献祭部分，注意在放完头两个虫子后该区域左右两边会生成特殊的墙壁，玩家需要按住快跑键配合跳跃贴着墙边缘跑到对面放置另外的两个点。完成最后的献祭后中央的蓝色洞穴升级装置开启，并有一只玛格瓦出现。

地图细节

恶魔之影地图的细节非常丰富且复杂，玩家需要在多次游戏中反复了解整张地图的结构。地图整体分为 5 个大区域，其中玩家的出生点位于 Easy Street，打开第一扇门后的区域叫做 Junction，这个地点与其他三个主区域 Canal、Waterfront、Footlight 相互连接，每个门上都有名字，初期玩家可以通过名字来确认。三大区域中通过开 1250 的门可以进入深入区域。在深入地区部分都有列车可以呼叫，列车相通这 3 大区域的深入部分。而每个大区域都可以找到通往中心地带地下铁的点，这就是这张地图的主要结构。

Easy Street

地图中的初始区域，墙上可以购买 RK5、Sheiva。这里通过变身怪兽模式电击开关可以开启“快速救人”的饮料，怪兽模式下攻击货车上的箱子可以拿到重要道具“魔球”。攻击身后的门后可以获得随机奖励，打开惟一一个 500 分门后便会进入 Junction。

Junction

Junction 整体为一个 L 形状，相邻地图中的 Canal、Waterfront、Footlight 三大区域。

报纸摊上有一把 L-CAR 9 可以用 750 分购买，第一个泡泡糖机也在这个区域。泡泡糖附近墙上可以用 750 分购买 KRM-262，不远处还有一个“快跑”的饮料机。地铁部分的门则需要通过传送进入地下铁后开启。

变成怪兽模式电击升降机的开关可以拿到第一个献祭用的道具——黄金笔。在高处的阳台勾抓可以进入第一个献祭点，穿过后一路进入另一侧开启位于 Easy Street 后方的大门。这样玩家便可前往献祭点利用之前的得到道具献祭。

Canal（初步）

从 Junction 开门后可以买 Kuda，这里有个护卫队开关需要用后文中的方法激活后才能开启。

Canal 的几样重要东西都在河下区域，从楼梯和缺口处可以下去，这里将有随机的抽奖箱、隐藏的裂缝门以及献祭道具的箱子与机关。进入怪兽模式攻击蓝色的门可以找到一个裂缝，人类形态下按键可以开启通往地下铁的传送门。蓝色门旁边有祈祷用的道具，先用近战攻击打开木箱，再去下水道另一侧开启开关升起铁栏，这样才能拿到道具。

这个区域在变成怪兽模式后一样可以通过勾抓进入 Canal High Street，这里可以找到随机饮料机，还有组装火箭盾牌的道具。

在咖啡店旁边可以看到泡泡糖机，之后开启 1250 分的门后进入深入地区。

Canal（深入）

开门后进入，这里除了列车车站外，还有一个巨大的红色建筑 Ruby Rabbit，这是 Canal 的献祭点，可以用之前在下水道拿到的道具进行献祭。玩家需要先变成怪兽模式勾抓 Ruby Rabbit 上方的点，一路下去电击开关开启通往 Ruby Rabbit 的楼梯。

Ruby Rabbit 的左边有一个合成部件的工具台。

这边圣火旁的大箱子在用怪兽模式击碎后会找到石像，这个是做神剑用的道具，具体后面会提到。

列车通道中部消费 1250 分同样可以开启 Canal High Street 的门，这里相邻 Canal（Junction 一侧）是快手、厚血、双出随机饮料机的点，可以找到护卫队的一个保险丝。桥上的点花费 1000 分可以跳下去到 Canal 区域，以免被包围。这个区域结构玩家在另外两个大场地也会找到类似的。

Waterfront District（初步）

通道有陷阱可以 1000 分开启，墙上有把 Kuda1250，初期用来赚钱很不错。

进入怪兽形态后往上看可以找到勾抓点，这里可以开启前往随机饮料机的 Waterfront High Street 部分，可以找到火箭盾牌的部件。在这里勾抓位于抽奖箱上方远处的点可以找到位于边缘的箱子，用近战攻击将箱子打下去便可获得这里的献祭道具冠军腰带。在角落通道可以发现隐藏的大门，进入怪兽模式后可以打开找到裂缝，这里同样通往地下铁区域。抽奖箱背后可以通过 1250 开启 Waterfront 深入部分。



Waterfront(深入)

在通往列车楼梯的一侧一样可以通过 1250 分进入 Waterfront High Street，这里找到护卫队的另一个保险丝以及随机饮料机。电击可以开启 Waterfront 初区的通道。此外这里还有一个造神剑用的雕像藏在箱子里，需要用怪兽模式的近战打开。

Waterfront 深入区域一路向下途中可以找到合成部件的工作台。在最下方可以找到拳击场的门，要用怪兽模式近战攻击后打开，这里是 Waterfront 的献祭点，里面可以找到 3000 分的大刀。用之前获得道具冠军腰带可以在这进行献祭。

Footlight District（初步）

利用怪兽模式在这个区域同样可以找到通往地下铁区域的裂缝，这里还有一处藏有升级神剑的雕像隐藏在木箱里。

在进门后不远处的圣火处变身可以勾抓上方的点进入 Footlight High Street，这里有随机饮料、火箭盾牌部件，抽奖箱以及开启通往 Footlight 的通道开关。在楼上抽奖箱点可以通过平台跳到对面攻击平台边缘的箱子获得献祭道具。

上方的门通过 1250 分开启进入 Footlight 深入区域。

Footlight District（深入）

这里堆满了废车，玩家可以找到左侧的楼梯前往列车，中途一样可以消费 1250 分进入 High Street 区域，这里也有护卫的保险丝，还能找到制作合成道具的工作台。

中央区域的大型建筑 The Black Lace Burlesque 就 是 Footlight 的献祭点。玩家需要先变成怪兽模式勾抓 The Black Lace Burlesque 上方的点后，电击面前的开关即可开启该区域，在开启后还能通过勾抓远处的点来到 High Street。

Subway Station

地下铁可以视为整张地图的中心地带，如果之前已经开启了传送洞，则可以与 Footlight，Waterfront、Canal 互通。地下铁隐藏着升级系统以及神剑的区域。此外还有三枪、蜘蛛饮料。最上方的门打开后可以直通 Junction。此外这里还有安装人民卫士的保险丝点以及一个隐藏在箱子背后的石像。

所有献祭完成后会打开最后的献祭区域以及升级点。



隐藏要素

火箭盾牌

盾牌作为组装装备有着不小的人气，在防守时将其背在身后可以抵挡相当一部分攻击，非常好用。将盾牌放在面前则可以用火箭冲刺顶飞大部分丧尸。

盾牌需要在地图中三大区域的 High Street 部分找到，位置每次不太一样，但大体就在这个区域内。

全部收集完成后需要去组装工作台进行组装之后获得。在盾牌用完被破坏的时候可以去工作台免费反复补充。

地图中的三个工作台分别位于 Canal 的车站附近，Waterfront 拳击场的楼上，Footlight 的 High Street 区域（需要花钱开门）。

盾牌升级

在将所有部件收集完毕后可以打造盾牌，与神剑一样盾牌也可以进行二次升级。方法与解锁成就、奖杯的方法类似，将盾牌举在面前对着 10 只丧尸使用火箭冲击。不过要想升级盾牌就需要将这个步骤做 12 次！这个条件还是比较累人的，建议在地下绕圈，同时喝一个蜘蛛饮料，在身后丧尸积攒完后故意让它们挠你发动蜘蛛饮料的定身，之后使用盾牌冲击即可。盾牌在使用完后损坏可以反复修复重拿，12 次确实比较蛋疼，成功后盾牌会升级成黄金盾牌，耐久度大增。

章鱼怪升级

在恶魔之影地图中取代猴子的章鱼瓶子也可以进行升级。升级需要玩家首先用章鱼怪杀够 100 只的丧尸。这个过程比较麻烦，一定要等丧尸足够后再扔，之后等着吃子弹补充章鱼。玩家可以随时观察自己的杀人数量来计数。

完成用章鱼杀死 100 个丧尸后接着前往初生地 2 楼的献祭点，在书架右边可以看到一个戴帽子的小章鱼，在这里使用章鱼瓶，戴帽子的小章鱼便会消失（如果玩家没杀够 100 个丧尸，帽子就不会消失），这步算完成了。前往拳击手的献祭点以及 Ruby Rabbit 的献祭点都可以找到一样的点。全部扔章鱼后，前往剧院。对着舞台上的献祭点扔一瓶可以发现这个很有趣的彩蛋。四个虫子还有戴帽子的章鱼一起跳舞。随后小章鱼升级，攻击力以及范围大增。

奇迹武器 Apothicon Servant

这张地图也有奇迹武器，需要玩家收集三个部件后在工具台组装使用。Apothicon Servant 可以发射一个黑洞，将所有丧尸吸入非常厉害，在被困时可以迅速逃离险境。Apothicon Servant 会占用玩家武器数量，在工作台组装后要准备好要替换的武器。4 名玩家只能其中一名持有，武器的部件出现几率随机，并且需要在时间内捡到否则消失，玩家在战斗中要注意收集，具体出现条件如下。

心脏部位：在杀死玛格瓦后便会出现，玩家需要在地上捡起。

Xenomatte：在杀死飞行敌人（Parasite）后有一定几率掉出来，杀死 Parasite 后玩家记得先看一下地上确认，这个部件是绿色的，比较好认。

触角：地图中的花朵如果玩家初期没有开采，让这些花成长到紫色状态，用道具打开紫色的花后即可有一定几率找到触角。

人民卫士

人民卫士是地图中的超强战斗机器人，它会帮助玩家杀死丧尸，并且会帮忙救活倒地的队友。其手护卫中的武器会不断进化，后期会使用升级后的武器。在召唤护卫前玩家需要优先找到三个保险丝并放到地下铁的安装处安装。

三个保险丝分别位于 Canal、Waterfront、Footlight 区域的 Hight street，从利用怪兽状态勾抓点或者车站楼梯上的一侧花钱开门都可以来到该区域。每次游戏位置不大相同，但大体都在该区域出现。

找到所有保险丝后前往地下铁墙上进行安装。这样在地图上的 CoP boxes 处即可通过消费 2000 分召唤人民守护者。

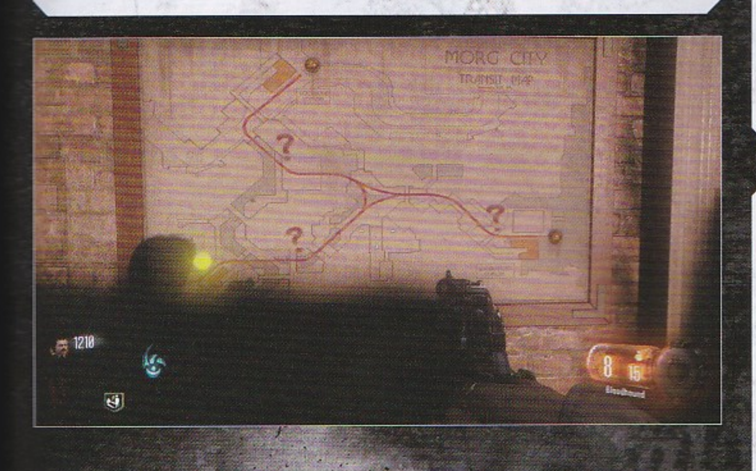
CoP boxes 分别位于 Junction、Canal、Waterfront、Footlight 区域的墙上，并不难找。所有区域召唤完成后可以解锁一个成就 / 奖杯。

直接跳过波数

在游戏一开始可以看到站在楼上的影男，对着其攻击几次后便会直接跳过 5 波关卡，并且会拿到一定数量的钱。利用这个方法玩家可以取得大量钱来消费，帮助玩家快速提升等级以及取得 Liquid Divinium。不过后期丧尸很猛，想最快速度喝到厚血可没那么容易。

神剑

与《黑帮之死》地图的烈焰斧一样，这张地图有一把神剑等着玩家取得。神剑有着超强攻击力，可以对面前的丧尸大范围攻击，使用起来颇有无双的感觉。神剑有较长的冷却时间，建议在关键时刻拿出来解围。特定方法升级后威力增强，还能释放出后远程攻击，很是厉害。神剑是彩蛋的必要步骤，由于和成就 / 奖杯无关，且之前在《游戏机实用技术》总第 384 期上介绍过了，这里就不再重复了。



The Gaint 攻略

The Giant 在剧情上完成了与前作“起源”地图承上启下的作用。The 点 iant 作为重制地图，其整体打法与布局与 5 代还是有一些出入的，其中不少场景因为时间线而产生了变化。比如初生地远景中巨型机器人的头部，传送点 C 顶上《黑帮之死》地图中的飞机，这一切都指引着本作丧尸剧情新的走向。

地图解析

东院

所有玩家的初生地点，同时这里有升级装置，需要后期打开总电源后通过机关开启。东院一共四个窗户会出丧尸，初期每个玩家在初期可以各守一个点。这里场地开阔，但是思路比较多容易被卡，不太适合移动战。东院初期为玩家准备了两把武器，其中 Sheiva 足够支撑玩家初期的战斗需求。

武器	价格	地点
RK5	500	东院有一处向下有丧尸窗户的隧道，就在隧道外侧的墙上。
Sheiva	500	位于升级装置下方一侧的墙上。

东院分别有两个门，都可以通过消费 750 分开启后前往中央庭院，不过在开电闸前两边所能到达的地点并不互通，玩家需要根据抽奖箱或者饮料机的位置来选择想开启的门。

中心场院

在将电闸开启前，会有铁门挡在面前，玩家暂时无法前往西院。这里是通往 A/B/C 三个传送点的中心地带。其中北边部分连接机房、南边则是实验室。需要各消费 750 分开启。连接机房的部分这里有泡泡糖机以及一把霰弹枪。

武器	价格	地点
KRM-262	750	开启机房门之前，在墙上可以买到

南边部分连接实验室，一样 750 分开启，右边门前有泡泡糖机以及一把自动手枪。

武器	价格	地点
L-Car 9	750	实验室门右边的墙上。

当开启总电源后，中心院子的铁门将被开启，同时还能看到饮料机。旁边还能买到一把冲锋枪。

武器	价格	地点
Vesper	1250	在中院通往西院途中的墙上，必须开启电源才能找到。

机房

机库相邻锅炉房间，与中院相邻的点有陷阱，每次耗费 1000 分发动。初期在没有开启上楼的门前可以选择在这里防守。后方角落有一台饮料机，同时在锅炉房附近墙上还能找到一把性价比不错的冲锋枪——VMP。

武器	价格	地点
VMP	1300	锅炉房门口的墙上

花费 1000 分开启楼梯上的废墟可以通往电机房 2 楼，通过电机房 2 楼可以下去来到西院开启电闸。此外在开启电闸前，2 楼通往传送点 B 的房间只能从机房到达。





实验室

实验室可以从东庭院或者通往电机房 2 楼处来到这里，从东院进入的话可以在左边墙上发现一把冲锋枪——Kuda。

武器	价格	地点
Kuda	1250	实验室内部右边的墙上

实验室尽头的废墟花费 1000 分后可以开启，这里连接通往电机房 2 楼。此外在右边楼梯处还有泡泡糖机。

在实验室房间内 1250 分可以开启左边的通道门，这里可以带玩家来到传送点 A。

传送点 A

传送点 A 是一个单独的小房间连接着实验室，这里的传送点与武器升级装置前的点相连接，可以打开升级装置，在开启前玩家必须先把总闸拉开才行。

传送装置的左边墙上还有一把突击来福 M8A7，右边墙上则是烟雾手雷可以购买。

武器	价格	地点
M8A7	1500	传送点A房间左边的墙上
烟雾手雷	250	传送点A房间右边的墙上

电机房 2 楼

电机房 2 楼通过一座桥相通机房以及实验室两个点，不过这座桥要在开启电闸后才会启动。

南边机房附近的点有饮料机，同时这里还相邻传送点 B，还有一台泡泡糖机。花费 750 分可以通往传送点 B 的房间。

电机房 2 楼北边相邻实验室，同时有特殊手雷可以在墙上买，远处尽头丧尸洞口附近可以找到饮料机一台。在旁边有地雷，防守战时比较实用。从桥梁附近下去后即可到达西院总电闸处。

武器	价格	地点
地雷	1000	电机房2楼，南边的尽头，在饮料机的旁边墙上可以买到

传送点 B

传送点 B 位于电机房 2 楼北边尽头，同样是单独的小房间，开启方法与传送点 A 一样，要与出生点的升级装置连接，在此之前玩家需要先将电闸开启。

突击来福位于右边的墙上，远处右边粉笔板上有烟雾手雷。

武器	价格	地点
HVK-30	1600	传送点 B，传送机的右边。
烟雾手雷	250	传送点B，粉笔板处。

西院

西院是电闸的所在处，此外这里比较大的场地也适合与丧尸周旋。在将这里的电闸拉开后将打通所有的饮料机、传送点、电机房上方的桥梁以及通往中院的门。可以说是最优先的步骤。

桥下方则是电闸陷阱，电闸旁边还有抽奖箱。后方的门则是相邻传送点 C，需要消费 1250 分开启。

传送点 C

开门后正面门口墙上就能看到一把大刀，购买后替换原本的小刀，20 轮前刀还是比较给力的。

武器	价格	地点
大刀	3000	传送点C门口的墙上

大刀左边的入口可以找到泡泡糖机。右边的小房间是 Maxis 博士的办公室，里面有另一台饮料机，左边有一个小通道可以直通传送点 C 的场地。

这里大的传送点与传送点 A/B 是一样的，与升级武器装置相通，开启后可以进行传送。传送点左边的墙上有一把突击来福。

武器	价格	地点
KN-44	1400	传送点C，传送机旁边的墙上。

传送机右边就是通往 Maxis 博士办公室的通道，这里会涌现丧尸。通道中有烟雾手雷可以购买。

武器	价格	地点
烟雾手雷	250	传送装置右边的通道内

传送点 C 最大的价值是楼上那条长长的通道，很适合打防守战，具体方法后面提到。在楼上还有抽奖箱。


■机房附近的点在初期适合防守。

如何启动升级装置

工厂地图的武器升级装置（Pack-A-Punch）位于初始庭院，要启动机器玩家必须先开启位于西边的总闸电源，再将所有区域的传送装置开启便可连接中心的点，从而开启升级装置。具体方法为玩家需要站在 A/B/C 传送点其中一点，按住 X/□键将机器开启后，30 秒时间内迅速前往机器前的传送点按 X/□即可开启升级武器装置。过程如果失败玩家需要重新开始。多人可以采取一人去传送点，一人在升级装之前待机的方法快速完成，单人则需要多跑两步。

在开启升级装置后同时送装置也会被激活，玩家可以在传送点通过消费 1500 分传送到升级点，每回合只能使用一次，多用来逃跑。在使用后还会在庭院随机生成奖励内容，包括一击爆头、双倍分数、子弹全满、核弹等。子弹少的时候不妨用这个方法看能不能刷出"子弹全满"来。

陷阱

在开启电源后，玩家便可使用这张地图惟一的一种电流机关。玩家在花费 1000 分按下地图中红色盒子后即可开启电流机关。电流会消灭所有经过的丧尸，玩家经过时会降慢速度。不过需要注意电流杀死敌人不会获得分数，后期撑波数时还算实用。

打法推荐

The giant 地图的打法与原本工厂思路类似。单人游戏可以在最初点可以购买500分的Sheiva，可以用到抽奖前。3波左右可以转移到电闸院里把电闸打开，同时这里也是绕丧尸的好地方。注意尽量不要先打开身后传送点C的门，这样丧尸不会从身后出，压力小一点。留一只丧尸就去把2500分厚血喝了。有了厚血开身后的门压力会小很多。之后的思路基本就是在这个区域绕，危机时刻可以退后到传送点C的房间，上楼梯后从阳台跳小这样带丧尸。多人游戏的话会简单一点，全部前往传送点C楼上的抽奖箱处，这里长长的走廊会让丧尸扑向玩家的时候排成一行，比较易于击杀丧尸，玩家还可以通过埋地雷增加保险系数。这个是之前的老方法，比较简单，不过这次的丧尸比以前猛不少，4名玩家要配合好，适当的时候扔猴子解围。在每波开始前可以下去把总闸处的电流陷阱开了，可以省时省力。阳台上的窗户可以在每波最后时刻过去堵住，一名玩家守窗户留一只丧尸，其他玩家可以放心去升级抽奖。往楼下扔手雷或者猴子留短腿丧尸也是可行的。这就是The giant 地图生存的基本思路。

彩蛋介绍

隐藏饮料

基础的5瓶饮料很容易找到。不过地图中还隐藏着第六瓶饮料。玩家需要利用特定的方法得到。第6瓶饮料会从爆头射击或者快跑中随机选择一种。

要获得第六种饮料，玩家必须完全开启升级装置，然后还要从抽奖箱抽到猴子。接着在传送的时候，将猴子扔进传送机里进行传送。地图中一共三个传送点，在三个点分别扔猴子开传送即可。三个点全部传送猴子完毕后回到升级点，对着升级点旁边的按钮按键，这样会看到一道光束射到巨大机器人头部，折射激光融化靠近实验室雪堆的区域，从而发现第六瓶饮料。

左轮枪获得方法

原本工厂地图中关系到成就/奖杯的捉迷藏彩蛋依然被保留。完成后玩家可以获得一把左轮枪，这把枪实际用起来效果一般，不过好处是不会占用玩家持有的武器数量。玩家首先需要任意一把升级后的武器，对着隐藏的点射击可以触发飞碟飞走的效果，接着对着几个点隐藏的玩具熊射击，触发博士的对话。最后前往锅炉房在锅炉里就能拿到左轮枪了。

具体方法为先去打开升级装置，接着将任意武器升级，拿着升级后的武器前往实验室入口对面的点，对着远处地上射击即可触发多个飞碟变绿飞走。

接着对着三个隐藏点射击玩具熊，注意这里射击玩具熊可以使用任意武器，成功后都会有博士的对话，三个分别位于：

1：实验室相邻的传送点A房间内，这里右边有个锅炉，玩具熊藏在锅炉里面。

2：在电闸院子区域，在电闸左边的一个的建筑物里面，建筑的上方有红色的烟囱。对着建筑窗户里射击即可（使用狙击枪会看的比较清楚）。

3：在机房二楼电机房，传送点B的圆形冷水槽里。在面对传送装置左边的那个里，玩家必须跳起来才能看到里面隐藏着的玩具熊。

最后前往机房的锅炉房锅炉里拿到这把枪。


■所有步骤完成后在锅炉里拿到左轮枪。

对战 MULTIPLAY

本作的对战模式可以说是游戏的加分点，和之前的几部作品比起来有明显进步。专家、专家技能的引入令老手也倍感新鲜，出色的网络也为游戏加分不少。游戏保留了《先进战争》引入的二段跳，不过手感更佳。瞬移则被去掉了，只保留了滑铲。由于对战模式变动频繁，介绍枪械性能、地图打法的意义不大，本文就以专家、连续得分奖励为主，为大家介绍一些实用内容。

系统心得

PICK 10

本作的装备系统又回归了PICK 10，即装备的点数之和为10点。如果想给主武器多装一个配件，或是多带一个技能，就需要在其他方面进行精减。游戏默认玩家可以装备1个主武器（附1个瞄准镜和2个配件），1个副武器（1个瞄准镜和1个配件），1个致命雷，两个战术雷和3个技能。如果要在此之外进行调整，例如装第4个技能、主武器带3个配件等等，就需要装备底牌。由于底牌也会占用一个点数，所以实际上用于装备的点数就减少了。例如主武器最多可以携带1个瞄准镜和5个配件，然而这么配的话就不能装任何其他装备，因为和默认情况相比多使用了3个底牌和3个配件。

第六感

第六感是本作最为实用的一个技能，它的效果是在小地图是显示附近敌人的方位，具体表现是一片红色。当敌人距离玩家很近时，显示为一个红色的箭头，十分直观。如果距离较远时，则会在对应方位显示一个红色薄长条。当玩家习惯之后，就可以根据小地图的显示来判断自己是否安全。

当然相对的，当玩家靠近敌人时，敌人一样可以在地图上看到第六感的提示。而且这个提示只能通过有线连接技能减弱，并不能完全消除。但第六感不会反应和敌人的高度差，这点还需要注意。



实用技能推荐

除了第六感外，本作还有一些强力技能，这里就为大家推荐一下。当然，这只代表作者的个人观点，要根据自己的打法来决定选用，大家可以根据自己的实际情况来参考。

超频：更快获得专家武器或专家技能

幽灵：移动、安放或拆除炸弹，或控制连续得分奖励时无法被敌方UAV侦测到。

加码：复活时连续得分的计分表获得初始加成。

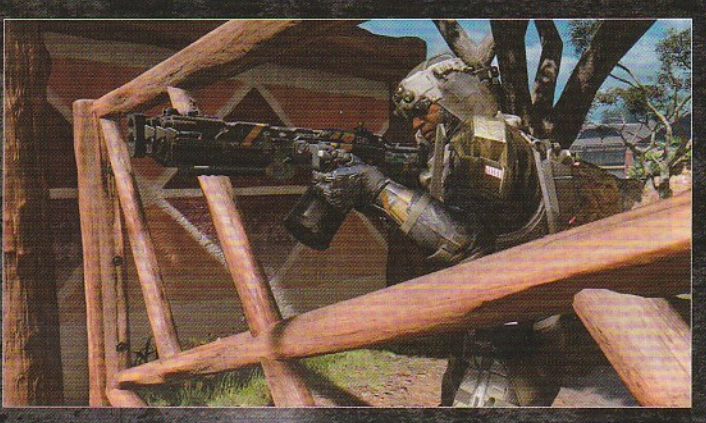
冷血：不会被地面的智能连续得分奖励锁定，并对热成像瞄准镜免疫。

火光抑制器：推进跳跃时不会在小地图上留下信号，也不会发出声音。

死寂：无声移动。

对刷大法

本作由于支持双手柄玩对战模式，使得对刷成为了可能。而要想快速升级，推荐去打核心中的上行传输。这个模式是要求玩家将卫星无人机（俗称球）上传至敌人的站点，要想对刷的话只要两个不同阵营的玩家互相对着扔球就可以了。这样每扔一次，接球的一方就可以拿到拦截勋章。尽管分数不高，但由于可以来回对扔，一局下来分数相当可观。当然扔球仅限两人，剩下的人就只能杀小号赚分了，不过这样也正好可以用来刷枪的杀人数。可谓各取所需，一举两得。



专家分析

专家是本作的一大创举，游戏中预设了9个专家。每个专家拥有两种不同的专家技能，在实战中等专家槽蓄满后同时按LB+RB/L1+R1即可发动。此外专家的外型也不一样，游戏中准备了数量繁多的自定义项目，包括外观、动作等等。每个专家还有自己的故事，让玩家在对战之余也能放松一下。在性能方面，专家之间除了专家技能不同外，没有其他的区别。下面让我们来看看这18种专家技能的效果。

Ruin：重力尖刺

大吼一声的同时，跳起用两根电极插入地下，放出强大的冲击波，将一定范围内的敌人和装备全部摧毁。重力尖刺可以在地面和空中发动，放出的冲击波为360度全方位且具有一定高度。

这是一个十分适合新手使用的专家技能，特别是在抢点等需要防守的模式中，运气好的话一击干掉数个敌人也不是问题。另外在通过第六感判断附近就有敌人时，也可以直接来一发救命。不过发动重力尖刺的过程中并非无敌，如果和敌人正面遭遇时使用这一招有可能在空中就被打死。

Ruin：过载

发动后在短时间内获得极快的速度，移动时自动进入奔跑状态，停下时可以减缓专家槽的消失速度。

效果十分单纯的专家技能，很适合打冲锋流的玩家。不过要想玩近战的话有更好选择，不必选择它。



Outrider：麻雀

这是一把强力的爆炸弓，能够射出致命的爆炸箭。被箭命中的敌人会立即死亡，经过一定时间后箭头还会爆炸。

发射时按键不放可以拉弓来提升射程，同时射程变为直线。轻点一下直接发射则是自带下坠的抛物线效果。总的来说是一个上级者向的专家技能。

Outrider：脉冲扫描

发出可以穿透掩体的扫描波长来显示附近敌人的位置，被扫描到的敌人会被直接标红于画面中。

这是一个十分方便的技能，特别是还有穿墙和标记的效果。打死一个被标记的敌人可以直接获得一个专家技能勋章，这是最容易解除成就/奖杯：战术专家的方法。但是发动脉冲的时候如果敌人有留意小地图的话，是会看到发动者的位置的。而且敌人被标记之后自己的武器也会变红，变相提醒他已经中了敌人的脉冲扫描。因此有时候即使扫到敌人也不能贸然行动。

Prophet：暴风

这是一把可以射出电流的武器，打中目标后还可以继续溅射直到消失。

如果玩家枪法够准的话，这是一把十分强力的武器，只要命中敌人还能继续传染，如果敌人正好在扎堆的话效果喜人。而且暴风盲射的准确度很高，不用担心。不过暴风从按下扳机到发射需要一点时间，看上去似乎像是蓄力，其实只是单纯的发射慢。如果打不中的话就完全没有意义了。

Prophet：时光倒流

发动后可以回到之前的某个时间点。从描述来看似乎是个很强大的技能，其实并不是。倒回去的时间点既短又不自由，惟一的作用就是可以吓一吓企图从背后进攻的敌人。但如果真让敌人摸到你背后的话，一般来说并没有时间让你反应。顺带一提的是时光倒流是可以倒回空中等状态的。

Battery：战争机器

在战役模式中威风八面的榴弹枪，和一般榴弹枪不同的是，它射出的榴弹落地后还会分离成3个小炸弹继续弹跳，而直接命中敌人则是瞬间爆炸。此外战争机器对于敌人召唤出来的连续得分奖励也有很

高的破坏力。

战争机器可以说是最适合新手的专家技能，在网络畅通的情况下，拿着战争机器的新手也不用惧怕被老鸟面对面地打爆，只要瞄得差不多，一发轰过去就收工了。至于在狭小空间里的强大破坏力就更不用说了。

Battery：动能装甲

启动后在专家槽消失之后能够弹开敌人的子弹，不过对近身攻击、爆炸和爆头无效。

听起来是个很不错的技能，其实形如鸡肋。一方面是因为高手会优先攻击你的头部，而动能装甲对爆头无效；另一方面则是因为持续时间太短，考虑到玩家和敌人正面撞上之后再开就晚了，你得提前预判战点来发动，这样就更发挥不了什么作用了。

Seraph：歼灭者

这是一把威力巨大的大口径左轮手枪，发射的子弹威力大不说，还能打穿普通的掩体。

歼灭者枪如其名，只要打中敌人的任何部位就可以一击必杀，超高的威力也可以用来破坏敌人的连续得分奖励。不过猛则猛矣，不能连发以及对准确度的超高要求注定这把枪只能是高手的玩具。

Seraph：战斗专注

发动后在专家槽清零之前，连续得分奖励会有倍数加成。这也是一个高手向的专家技能，发动后玩家的得分会大幅增加，从而更容易发动高要求的连续得分奖励。不过一旦被人打死，加成效果就会消失，对玩家的技术来说是个考验。

Nomad：蜂巢

这是一把独特的武器，它可以发射白色的蜂巢陷阱，让经过的敌人被纳米虫群一击必杀。蜂巢可以粘附于任何物体的表面，而且只要玩家当前这条命不死，这个陷阱就一直有效，就算死掉只要坚持不复生也不会消失。因此在某些交通要道布好防之后十分给力。蜂巢的另一种用法是复仇，由于没有直接攻击力，拿着蜂巢时近距离遭遇敌人可以说是死定了，不过只要宁死前往地上射一发，然后不要复生，就有几率让对手也挂掉。



Nomad：复活

死掉之后会进入弥留状态，此时按键发动技能即可复活。复活后和健康状态无益，敌人也不会因此而得分，但自己之前获得的连续得分还是会清零。复活这个技能虽然很强大，但比较坑爹的是复活过程会放出烟雾，简直就是在提醒别人：这里有人在复活啊！因此只推荐在远距离对射时使用。如果死后不使用复活的话，专家槽也会有少量损耗。

Reaper：收割者

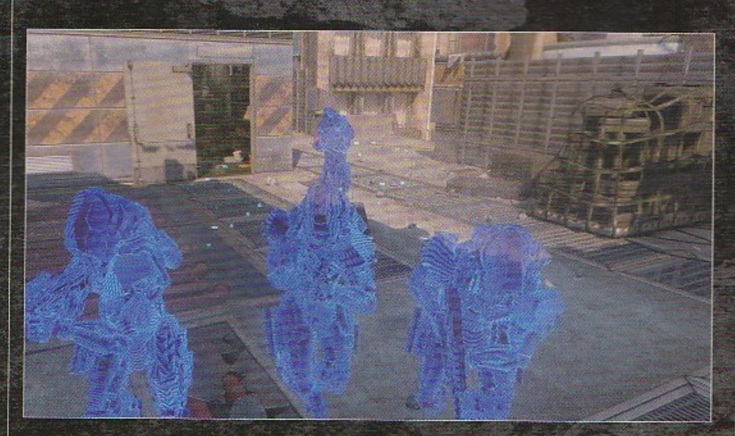
使用手部的转轮机枪攻击敌人，具有超强的压制性，不仅威力大，而且弹药管够。

收割者把玩家变成了一个移动的火力平台，与队友配合的话十分管用。但正如转轮机枪的缺点一样，在发动前首先要先让枪管旋转，而且移动极度缓慢，因此单身突击等于送死。

Reaper：迷乱

放出数个分身来扰乱敌人，从说明来看其实是直接干扰敌人的DNI系统，生成了数个不存在的分身。

应该说这个分身效果还是相当不俗的，尽管分身的颜色特别明显，不过本体也会变为分身的样子，所以不存在暴露的问题。而且这些分身并不会重复机械动作，迷惑性较强，并具有吸引敌人的装备和连续得分奖励的特效。只是这样一个没有杀伤力的专家技能，爱用的人不会太多。



Spectre：撕裂者

启动之后可以发动远距离的近战攻击，全方位一击必杀。撕裂者的特性是发动时直接可以出招，玩家并不需要先发动技能再一击必杀，只要到了攻击范围同时按下LB+RB/L1+R1就可以直接开启技能秒杀敌人。发动这一技能后玩家可以正常使用其他武器，只要到了攻击范围，敌人身上会出现一个标记，此时按下右摇杆即可瞬移过去秒掉敌人，如果附近有其他敌人的话还可以连续刺杀。另外，撕裂者积蓄专家槽的速度是最快的。

Spectre：主动迷彩

发动后会进入隐身状态。本作的隐身状态比较难识别，作用是有的，然而由于各种探查手段层出不穷，实用性要打个折扣。而且进入隐身状态后发动任何攻击都会导致本体暴露，只能说是在特定情况下会有用处。

Firebreak：净化者

强力的火焰喷射器，尽管并非一击必杀，但由于能够持续攻击，和秒杀也没什么区别。净化者的最大作用莫过于室内攻坚，开进去转一圈，里面的敌人就基本全挂了。而且净化者的距离也相当给力，在只身突击的时候建议每逢拐角就开着火试试，这样就不用担心被霰弹枪或微冲秒杀了。当然如果是太远距离的话，那依然只有等死的份儿。

Firebreak：热浪

发出一道热浪来击晕对手，和重力尖刺略像，都是在一定范围内摧毁敌人和装备，但杀伤力小很多，可以说是辅助型的。由于是最晚解锁的专家技能，一般玩家都选择了净化者，有点生不逢时的感觉。

连续得分奖励

本作提供了18种连续得分奖励，只要玩家在游戏中的得分达到对应分数，就可以召唤出来。遗憾的是本作去掉了核弹这一大杀器。

HC-XD

400分发动。T组的看家小玩意儿，使用后控制一个小车，靠近敌人后直接引爆。这次的小车不但能浮空，而且能爬墙，十分帅气。不过小车的缺点是威力低，如果对方有防爆的技能就炸不死。另外和过去一样，小车很脆，正面进攻的话很容易被敌人射爆。燃料用完后也会消失。



UAV

500分发动。4代开始历代都有的经典设定，发动后会不断进行扫描，扫描过程中会将敌人的位置显示于小地图上。发动UAV时队友打死敌人，发动者也可以拿到助攻分数。可以说是团队中一定要有的连续得分奖励。

补给箱

550分发动。空投一个随机的连续得分，里面会随机出现一种连续得分奖励，包括怨灵这样的大杀器。推荐新手使用这个，随机抽出一个高级连续得分奖励的话会非常赚，而且一样能完成对应的挑战。不过空投的运输机是会被打下来的，而补给箱本身会被其他人包括敌人抢走，敌人甚至可以在补给箱上设置死亡陷阱。

UAV干扰器

600分发动。俗称的反UAV，发动后敌人将无法使用迷你地图，十分强力。同样是团队中必备的连续得分奖励。注意UAV和反UAV都会被对空武器打下而丧失作用。

飞镖

650分发动。一个能锁定敌方人员和设备的导弹，可以遥控。在目前的版本中这个东西可以说十分不好用，主要是难以控制，而且撞击物体就会爆炸。就算真打死对面一个敌人也谈不上什么性价比，何况大部分时候还打不中人。

守护者

700分发动。俗称微波炉的防御天线，会在一定范围内释放音波攻击，让靠近的敌人持续受伤直至死亡。用在防御特定地点时十分好用。

闪电空袭

750分发动。御三家之一的连续得分奖励，玩家要在地图上标记3个点进行空袭。和它的上位替换滚雷相比，范围和持续时间都要小得多。

地狱风暴

800分发动。从天而降的地狱风暴导弹，可以微调方向，手动选择集束。如果使用者对地图很熟悉的话更显威力，不过对室内无效。有经验的玩家会通过语音来判断是否有人发动。

强化哨戒机枪

850分发动。可以随意放置的自动机枪，既能自动攻击，也能手动控制。放在交通要道或是防守区域都十分好用，不过自动攻击时会被冷血欺骗。

地狱犬

900分发动。地狱犬就是战役模式中那种坦克机器人，在联机模式中地狱犬十分生猛，不仅火力猛，而且很耐打，玩家也可以手动控制。缺点是行动太慢，另外被EMP命中后集火还是会被瞬秒。

滚雷

950分发动。闪电空袭的强化版，无论是范围还是持续时间都大得多。室外场景多的地图值得一用。

利爪

1050分发动。空中的无人机，可以遥控，和地狱犬相比火力不差，但移动速度快很多。不过也容易被人集火打爆。这个分数还是比较伤的，不如多等50分了。

怨灵

1100分发动。本作最强的攻击型连续得分奖励。这是一架隐身空中攻击机，防御力高，火力猛，会盘旋于玩家指定的地点，对于任何出现的目标进行全自动打击。怨灵的持续时间也相当长，杀起来很有快感。

H.A.T.R.

1200分发动。即系列此前的雷鸟侦察机，它能实时在小地图上显示敌人的位置和朝向，让敌人无所遁形。这是非进攻型连续得分奖励中最实用的，在TDM中一旦发动基本上就是稳操胜券了。

R.A.P.S.

1300分发动。空投数个自动轮形对人兵器，虽然攻击具有不确定性，但十分生猛，而且远比战役模式中难防。

动力核心

1400分发动。这其实就是传统的EMP，发动之后敌人所有的电子设备全部失效，包括连杀奖励全部下线、HUD消失等等，同时还能减低敌人推进器的功效。但是动力核心会被敌人摧毁，当然敌人中了EMP还能找到它也是不容易。

G.I.单位

1600分发动。一个重型机械步兵，可以设定防护模式来跟随召唤者行动，也可以设定巡逻模式在指定位置进行防守。很强力的连续得分奖励，但对分数要求太高，性价比堪忧。

母舰

1700分发动。本作理论上的最强连续得分奖励，但实际上并非如此。母舰就是战役模式倒数第二关的那个BOSS，母舰最大允许三人同时操作，一共是1个主炮台、2个副炮塔，但实际操作起来十分别扭。光是移动就很费劲，攻击方面的效率也很低，远不如1100分自动控制的怨灵省心，可以说是标准花瓶一个。

成就/奖杯

综述

XOne版

成就点数	1000点/47个
全成就难度	9/10
全成就所需时间	80小时以上
在线成就	80点/4个
最少通关次数	1次（实际不可能）
有无会错过的成就	无
成就BU点	有（已修复）
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	48	铜杯	32	银杯	14	金杯	1	白金	1

全奖杯难度	9/10
全奖杯所需时间	80小时以上
在线奖杯	4个
最少通关次数	1次（实际不可能）
有无会错过的奖杯	无
奖杯BU点	有（已修复）
特殊需求	无

本作的全成就/白金难度毫无疑问是系列史上最高的一作，单从成就/奖杯列表中可能难以看出本作的困难，其实难点都集中在成就/奖杯“个人装饰师”之上，这个成就要求玩家取得所有的勋章装饰品，而这些装饰品的解锁条件本来就十分变态，全功勋、最高的真实难度通关已经算是比较简单的要求，还有诸如老兵难度不读档通过所有任务，全战役挑战完成。这意味着仅仅战役模式就要耗费大量的精力，而网战满级以及两个考验玩家水平的成就/奖杯也需要花费不少的时间，反倒是本作本篇的丧尸模式并不需要达成主任务（彩蛋），只需要完成其中的一些步骤即可，因此丧尸模式的成就/奖杯还是相对简单的。综上所述，本作的全成就/白金不仅考验玩家的水平，另外还要花费大量的时间，极度不向成就犯和奖杯迷推荐。

本作的三大模式完全独立开来，彼此关系很小，玩家可自行安排攻关顺序。惟一需要注意的是，在线和离线的存档是完全独立的，只推荐在线完成。



全装饰品分析

成就/奖杯“个人装饰师”是本作完美的最大难关，甚至可以说是鬼门关。所谓的装饰品，可以在战役模式的安全屋的个人房间中查看，名为服役记录，一共有12项，分别如下：

名称	要求
武器大师	解锁战役模式中所有武器，以及它们的配件和迷彩
精益求精	全面升级所有的电子技能
军备霸权	解锁并购买所有武器、致命武器、战术武器和电子战斗技能
英雄凯旋	在老兵难度下完成战役
传奇经历	在真实难度下完成战役
不朽传说	在不读取检查点的情况下，完成老兵难度的所有任务至少一次
编年史学家	找到在战役模式中的全部收藏品
超越自我	完成所有任务的全部战勋
使命召唤	完成所有战役挑战
久经考验	在模拟训练中突破35000分
死神	消灭2000个敌人
战功彪柄	解锁其他全部的装饰品

这12个装饰品对玩家的技术、时间均提出了极大的要求。这里为大家分析一下最麻烦的几项。

武器大师

这是一个极度考验玩家耐心的玩意儿。每把武器都有级别设定，级别够了就可以解锁配件，但这不是重点，重点是迷彩。在编辑武器配置时按Y/△键，可以看到迷彩的获得办法，其中大部分武器都要求杀死650个敌人。而且不光是主武器，手枪、火箭筒这些副武器也有迷彩，不得不说是一个反人类的设定。推荐刷人头的地方是第7关兴亡的长钉战点，这里的敌人是无限出的，可以刷到爽。不过在关卡中不能编辑武器配置，也无法查看当前武器的杀人数，所以依然极度反人类。

不朽传说

这要求玩家不读取检查点来完成老兵难度的所有任务至少一次。简体中文版翻译为不读取存档，这是不准确的。不读取检查点意味着玩家不能死，也不能中途退出和加入，然后还得限定老兵难度，听起来就相当夸张。单从难度来说，合作会比单人简单，因为人死了能救。但合作时敌人数量会变多，另外合作的同伴也要有一定水平，否则只会添乱。另外如果合作途中掉线了……

超越自我

这要求达成战役模式中每关的全部战勋，这也就是本期攻略的重点。需要强调的是，全战勋一遍是肯定达不成的，再加上老兵、真实通关，每关打上四五遍在所难免。

使命召唤

在游戏大厅界面下按MENU/OPTION键，就会显示挑战。挑战分3大类：战役、多人和丧尸，使命召唤只要求达成战役部分的全部挑战。战役部分又分3大类挑战，具体如下：

任务：此部分挑战只要玩家以困难或以上难度打过所有关卡，并且在其中一关不死过关，就可以全部解除，没有难度。

交易工具：这一项要求玩家使用各种电子核心来消灭敌人，其中有两项需要说明一下。势如闪电实际上是要求玩家用快速打击的二三段攻击来干掉敌人，而亢奋是要求玩家用升级后电掌的传染效果攻击敌人。总的来说不难，就是略花时间。

职业生涯：最麻烦的一项。这其中包括了全战勋、全装饰品，以及最恐怖的两个战斗模拟相关的挑战。一个要求在战斗模拟中达到35000分，另一个则要求在真实难度下完成战斗模拟。战斗模拟是一个16波的生存战，仅限单人，不能使用复活技能，真实难度下基本上中枪即死，而敌人方面则是精英尽出，不得不说制作组实在太会整人了。

战役相关 I

白金
解锁条件 取得其他所有奖杯

否决 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“黑色行动”

第二次机会 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“新世界”

浪潮汹涌 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“黑暗之中”

野兽之腹 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“挑衅”

深入深渊 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“震源”

血债血偿 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“复仇”

敌我之间 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“兴亡”

理解疯狂 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“内心的恶魔”

铁人三项 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“沙堡”

奇妙的200个故事 20点/
解锁条件 以困难以上难度完成“莲花塔”

故事的另一部分 20点/
解锁条件 以任意难度完成战役模式

周而复始 50点/
解锁条件 以困难以上难度完成战役模式

难以置信 50点/
解锁条件 以真实难度完成战役模式
获得方法 本作的难度成就/奖杯向下兼容，当你打完真实难度时，所有难度相关的成就/奖杯均会解锁。完成关卡的顺序不限，可以单人和合作混合进行。

站住别动 20点/
解锁条件 杀死6个受到致盲蜂群或是萤火虫蜂群影响的敌人
获得方法 当萤火虫群围住敌人后，敌人会挣扎一阵子后死亡，在其挣扎的时候开枪打死即可，重复6次就能解锁。



重装滚轮 10点/
解锁条件 在一次不可阻挡之力中杀死5名敌人
获得方法 所谓的不可阻挡之力，就是电子核心中的浩克蛮力（冲撞）。战役中这样的地方很多，推荐是在第4关完成，地点在第19个收集品附近，前面有一个军阀外加5个机器人，这5个机器人正好排成一队，直接撞过去就搞定了。

尖锐利爪 20点/
解锁条件 在战役中，驾驶一台“利爪”无人机杀死20名敌人
获得方法 利爪是在天空中盘旋的无人机，可以在第二关完成。这一关有一个控制无人机的教学环节，不仅敌人数量多，而且无人机特别耐打，没有难度。

收割机 20点/
解锁条件 在战役中，于3秒内杀死10名敌人
获得方法 最佳时机是第1关的开车环节。途中有一段路会强制停下来，这时机器人会源源不断地试图爬上车，在这里即可于轻松达成条件。

人形百科 10点/
解锁条件 在任意任务中找到所有收集品

监护人 20点/
解锁条件 找到战役中所有收集品
获得方法 参见本文的收集攻略。

枪械游戏 20点/
解锁条件 在战役中，使用5种不同的枪械在30秒内杀死5名敌人
获得方法 最佳时机是第4关的货物区，这里有一大群机器人敌人，而旁边还有军械库。进入关卡前玩家请带上模仿者战术挂件，这样加上军械库的武器和敌人的武器，可以轻松达成条件。

个人装饰师 90点/
解锁条件 获得所有装饰品
获得方法 本作完美的最大难点，没有之一。详见前面的分析。

伪装得不错 10点/
解锁条件 在战役中，解锁任意武器的所有迷彩

最强火力 10点/
解锁条件 控制一台A.S.P.
获得方法 A.S.P.就是那种需要先用実弹打出弱点、再用爆炸类武器攻击的巨大机器人。游戏中第一次遇到这种敌人是在第5关，当时玩家并不能劫持它。不过在接下来的第6关就有机会，之后的流程中还有数次这样的机会。

百步穿杨 10点/
解锁条件 在战役中，在100米之外杀死5名敌人
获得方法 游戏中这样的机会有很多，推荐在第5关一开始完成，带上消音狙慢慢打。

无处可藏 10点/
解锁条件 在战役中，透过掩体杀死1名敌人

嘿！呀！哈！ 10点/
解锁条件 使用近战核心的近战连续技杀死3名敌人
获得方法 当玩家把快速打击强化之后即可发动这个所谓的近战连续技，具体可以参见前面的系统介绍。

惯性冲刺 10点/
解锁条件 在战役中，在墙壁上奔跑250米
获得方法 这是一个累计型的成就/奖杯，如果想快速解除，推荐就在第2关的壁走教学环节来回跑动，直至解除。

真枪实弹 10点/
解锁条件 在模拟训练中获得金牌评价
获得方法 模拟训练也就是安全屋里的战斗模拟，金牌要求27500分。这个要求比挑战中的35000分低了不少，不难完成。

化敌为友 10点/🏆

解锁条件 使用一台敌人的机器人杀死 10 名敌人

获得方法 游戏中有很多这样的机会，最早可以在第 2 关的教学环节，控制坦克机器人轻松完成。

投掷高射炮 10点/🏆

解锁条件 使用一颗半空中爆炸的手雷摧毁 3 台“利爪”无人机

获得方法 推荐在第 2 关的追逐环节，当你追着目标经过铁道来到屋顶时，上空就会出现几波无人机，其中一波无人机有 3 个且靠得很近，捏好雷算准时间扔过去就搞定了。



潜能解锁 10点/🏆

解锁条件 完全升级一个电子核心

锁住，放好，再来一点儿 10点/🏆

解锁条件 在战役中，解锁任意武器的所有配件

长眠不醒 10点/🏆

解锁条件 在战役中，3 秒内杀死 5 个被击晕的敌人

获得方法 推荐地点是第 3 关的第一个战点，这里会有大量敌人冲过来。等人聚齐之后一个闪光弹过去，然后立刻开枪，只要干掉 5 个敌人就可以了。

黑暗中的银色背影 10点/🏆

解锁条件 入侵数据并进入死亡行动街机模式 2：赛博复仇

获得方法 来到战役模式的安全屋的个人房间，调查数据资料室，将光标移到界面左上的数据库，这时光标会消失。此时按 A/× 键，可以打开名为《死亡行动街机模式 2》的迷你游戏。

丧尸相关



终结的开始 60点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，完成所有的仪式

获得方法 找到 4 个献祭道具并完成 4 个献祭仪式就可以了。

阴影之中 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，在一场游戏中发现影子人 5 次

获得方法 只要那种在空中飞来飞去的敌人出现时你在场就算一次，参加 4 个仪式就能看到 4 次，每捡起一个献祭道具也会看到一次，可以说是最简单的丧尸成就 / 奖杯。

我还有泡泡糖 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，购买并咀嚼每种类型的泡泡糖

获得方法 获得方法：只要在一回合内吃过身上带的 5 种泡泡糖就 OK，并不需要吃过所有种类的泡泡糖。注意每一轮只能吃一次，如果泡泡糖机售罄就得找下一个。单人搞定无压力。

抱歉，我们挂了 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，在一场游戏中于商店内杀死 10 只僵尸

获得方法 游戏开始后花 500 元打开前面的门，在广场区域有 4 个商店，你需要杀死 10 个在商店里还没爬出来的丧尸。利用 T 组丧尸拉远距离会重新刷新位置的设定，可以在很前面的波数单人搞定。

全数击倒 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，利用一次火箭盾牌冲击杀死 10 只僵尸

获得方法 先按上文所述制作火箭盾牌，之后按↓调出盾牌，按 RT/R2 即可使用冲撞，只有三次机会。不过盾牌没了还可以再拿。在后期波数比较容易达成，单人搞定也问题不大。

完成合作模式 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，在一场游戏中于所有地区召唤人民卫士

获得方法 注意此成就 / 奖杯要求由同一名玩家召出 4 个人民卫士才算，不过凑钱是可以的。只要最后补足 2000 元的人是想解的玩家就行，然后把 4 个区域的人民卫士分别召唤出来即可。人民卫士一次只能召唤一个，推荐多人比较简单。

蜘蛛和苍蝇 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，杀死 10 只被寡妇葡萄酒定身的僵尸

玛格瓦派对 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，在一回合内杀死 2 个玛格瓦

获得方法 获得方法：利用完成第 2 个和第 4 个献祭必定会各刷出一只玛格瓦的设定，可以在很早期的波数完成。注意这个成就 / 奖杯需要由同一个玩家击杀两只玛格瓦才算数，不过只要致命一枪就行，途中其他玩家帮忙攻击是没有关系的。同样是推荐多人比较简单。

寄生虫探测 25点/🏆

解锁条件 在 Shadow of Evil 中，在列车上杀死 5 只寄生虫

欢迎加入俱乐部 20点/🏆

解锁条件 在网战模式中升到 10 级

久经沙场 20点/🏆

解锁条件 在网战模式中升到 55 级

战术专家 20点/🏆

解锁条件 在一场比赛中获得 5 枚专家能力相关的勋章

获得方法 可以说是新人杀手的成就 / 奖杯。游戏中满足条件即可获得不同种类的勋章，你需要在一场比赛中获得 5 枚专家能力相关的勋章，普通的勋章如弑君者、东山再起是不算的。一般来说攻击性武器快速双杀才能获得一种这样的勋章，因此水平不够的话还是比较麻烦的。最简单的方法是选择 Outrider 的脉冲扫描能力，只要击杀一个被扫到的敌人（呈红色）即可获得一个专家勋章。由于透视能力一次可以扫到复数个敌人，所以并不需要 5 次透视。

致命专家 20点/🏆

解锁条件 使用任意专家武器获得 1 枚需要快速击杀 3 个以上敌人的专家勋章

获得方法 推荐使用战争机器这种简单易行的专家武器，时机凑巧的话一发三杀不是梦想。可以尝试挑战抢点之类的模式，敌人聚在一起的机会能多一些。



无敌BUG

利用这个 BUG，可以轻松搞定本作最难关——真实难度打过战斗模拟！到本文截止之日（2015 年 12 月 15 日）仍可使用。

0. 此 BUG 的必要条件是准备两个账号，两个手柄。

1. 请用 1P 手柄登入辅助号（即不用解锁成就 / 奖杯的账号），用 2P 手柄登入大号（即想解锁成就 / 奖杯的账号）。

2. 进入战役模式，2P 按确定加入游戏，然后 1P 选择任意关卡，真实难度，两个账号都进入安全屋。如 1P 账号没有玩过战役模式，可以直接在选关画面选择关卡全解锁，选择靠后的关卡即可。

3. 在安全屋里，调查战斗模拟器旁边的椅子即可开始战斗模拟。注意，此时需要让 2P 先坐上椅子！

4. 当 2P 坐上椅子后，先不要开始游戏，让 1P 去调查 2P 所坐的椅子。这个时候关键来了！如果 1P 能够坐上 2P 的椅子，即表示成功了！如果不能，则必须由 1P 退出游戏，然后选择不同的关卡重新尝试。建议是从最后一关开始，倒着往上试，成功率在 50% 左右。

5. 如果成功的话就简单了，两人开始游戏即可。这时你会发现，2P 的屏幕上没有任何 HUD，而 1P 是正常的。此时 1P 仍为正常 HUD。这就表示 2P 已进入无敌状态！

6. 建议各位在过关时多用近战攻击，这样可以拿到较高的分数，从而顺便解锁 35000 分的装饰品。



正当防卫3	Square Enix	动作冒险
多机种		
Just Cause 3		美版
2015年12月1日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4、XOne：59.99美元		

文 简子君 美编 小瑟

本作和系列以往给人的感觉依旧相同，“十分有趣但又极为无聊”，首先凭借独特的游戏方式和无比火爆的战斗氛围，本作可以让玩家很快沉迷其中。数量众多的攻击型载具搭配不同种类的武器，不管是使用枪械、炸弹、手雷还是钩爪，玩家在游戏中有着成千上万种手段来惩戒自己的敌人。主角的战斗能力能有多么天马行空，就要看玩家自己对战斗艺术的理解有多深了。进入次世代后，游戏的画面得到了大幅进化，广袤的地图面积一定令不少玩家都大吃了一惊。不过游戏的场景虽然大，但是大得过于空旷，经过只有十几个小时的剧情模式后，游戏能够让玩家找到乐趣的地方少之又少。另外，游戏本身的优化做得也十分糟糕，读盘时间过长，时不时出现的判定问题都对游戏有所影响。为了掩饰游戏优化的问题，机智的制作组在赋予了本作华丽至极的爆炸效果的同时，悄悄限制了同屏人数的数量。几个小时玩下来，玩家的双眼可能已经在炫酷的爆炸中不堪重负，可仔细一想自己其实又好像并没有打死多少敌人。虽然存在不少问题，不过毕竟本作也不是3A大作，拿来玩玩倒也是一款十分适合用来打发时间的“爆米花式游戏”，所以还是推荐给大家尝试一番。

操作列表

徒步操作

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
X键	□键	装填弹药
Y键	△键	开启飞行服/场景互动
A键	×键	跳跃/降落伞开关
B键	○键	近战攻击/动作取消
RB键	R1键	投掷手雷/安装GE-64炸弹
RT键	R2键	射击
LB键	L1键	发射抓钩
LT键	L2键	拉紧组合抓钩
RS键	R3键	精确瞄准
十字键↑	十字键↑	切换双持武器
十字键↓	十字键↓	切换GE-64炸弹
十字键←	十字键←	切换重型武器
十字键→	十字键→	切换主武器
MENU	OPTION	暂停
VIEW	触摸板	游戏系统菜单/地图

载具操作

XOne	PS4	作用
左摇杆	左摇杆	载具转向
右摇杆	右摇杆	移动视角
X键	□键	手刹车/飞机左转
Y键	△键	乘坐/离开载具
A键	×键	使用降落伞离开载具（长按）
B键	○键	氮气加速/飞机右转
RB键	R1键	载具武器
RT键	R2键	油门（直升机为升高）
LB键	L1键	载具武器
LT键	L2键	减速/倒车（直升机为降低）
LS键	L3键	鸣笛/开启护盾
RS键	R3键	倒后视角
十字键↓	十字键↓	收回抓钩



游戏系统

武器

本作中可供玩家使用的武器多种多样，除了固定的GE-64炸弹和手雷外，游戏中可供替换的武器类型共有三种。分别对应十字键←（重型武器）、十字键↑（双持轻武器）、十字键→（主武器），每种类型只可携带一把在身上，以上三种类型武器中每种都对应不同类型的弹药，同类武器之间弹药也不完全通用，玩家需要通过获得专用子弹进行补充。枪械在前期主要依靠从敌人手中夺取，后期阶段，基地的武器解锁后也可以使用资源补给进行补充。另外需要特别讲一下的是，游戏中十字键↓对应的GE-64炸弹，切换为持有GE-64后，武器操作系统会发生一些变化，首先玩家必须要贴近安置目标才能按下R1/RB键设置GE-64，符合安置条件时，安置的准星为绿色，红色时则安置无法成功，此时系统通常会提醒玩家距离目标位置过远。当炸弹布置完成后，画面下方会出现一枚炸弹的图标提示，此时玩家长按R1/RB键即可引爆GE-64，虽然因为布置GE-64所需时间较长，在战斗中显得实用性不足，但是GE-64炸弹对建筑设备的伤害非常巨大，解放据点摧毁载具时记得多多使用。同时引爆GE-64时，一定要远离起爆地点，避免被爆炸的巨大伤害所波及。



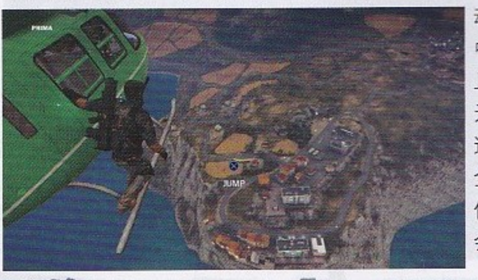
呼叫资源

身为国家解放战争的排头兵，Rico自然会在游戏中得到友军的大力支持，当玩家在游戏中弹药不足时，可以通过使用“BEACON AVAILBLE”道具点数呼叫友军的资源补给。“BEACON”点数可以在地图上以向下的箭头标示的地点获得，决定呼叫资源时，只要按下触控板/VIEW，进入“REBEL DROP”选单，玩家就可以在此选择需要呼叫的资源内容，一次呼叫可以同时获得三种武器以及一台载具。当确定需要支援的物资后，要在左下角的位置点选确定，之后R1/RB按键就会变为标注投掷点的信号弹。需要注意的是，友军能提供的资源并不是随意呼叫的，这些物资投掷一次后，就会重新被锁上并开始计算冷却时间，玩家需要等待一段时间后，它们才会重新解锁。另外载具作为游戏中的一种独特收集，玩家必须在解锁据点后，将载具开到己方据点的车房内（在地图上以扳手锤子的样式标识）储存才能进行呼叫。



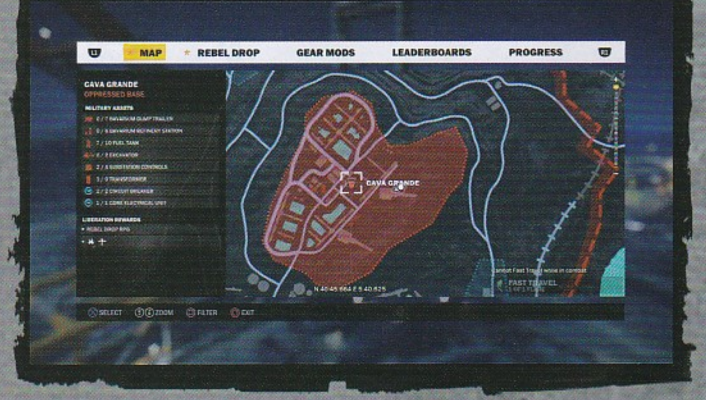
快速移动

因为游戏地图巨大，动辄十几公里的距离，即使对于可以上天入地的主角Rico来说也依旧是一件麻烦事，所以游戏中为玩家提供了被称为“FLARES”的快速移动道具。此道具在地图中以一支燃烧的冷焰火标识，道具的具体用法在游戏中会有对应的使用教学，这里不做赘述，不过需要注意的是，玩家只能快速移动到已经在地图中探索出的地点，且玩家在战斗中无法直接使用快速移动。而在完全解放的区域内，使用快速移动不会产生道具消耗。



地图

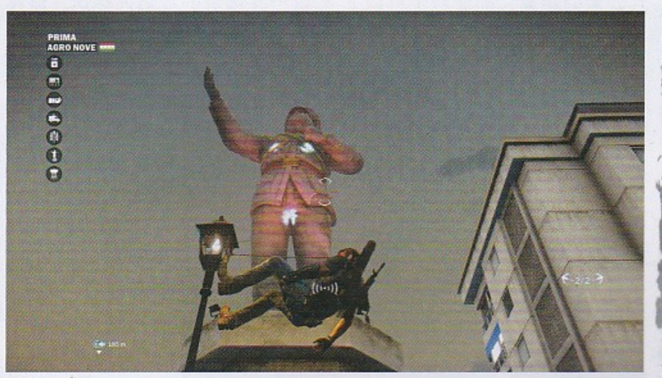
拥有如此巨大的沙箱规模，制作组却没有为玩家提供一个小地图，如此安排实在令人费解。正因为没有小地图的存在，游戏的大地图变得更为重要。不过好在除了在游戏中需要不断按键来确查看地图确定位置外，本作的大地图还是能够为玩家提供非常详细的游戏信息的。在地图菜单中，按下X/□键可以开关地图中显示的对应要素。游戏中，玩家探索过的有用的信息都会标注在地图上，例如敌方据点的位置，一个区域内的据点数量及类型等都会显示。另外，在解放据点时，只要玩家接近过的需要破坏的目标都会在地图中显示，有时如果在地图中找不到目标，要记得使用地图及时确认。



钩爪

此装备是上一代游戏中Rico已经获得过的道具，钩爪在游戏中的用法多变，也正是这个道具的存在，让本作的战斗产生了自己独特的风格。玩家在战斗中瞄准敌人轻按L1/LB键可以使用钩爪抓取敌人施放飞踢；长按按键的话，钩爪的操作将会变为两段瞄准，当玩家长按按键选定第一个目标后，不要松开按键，再次选定第二个目标并释放按键即可将这两点之间使用钩爪连接起来，此时再按下L2/LT键钩爪之间的绳索就会开始收缩，通过组合钩爪的操作，玩家可以将两个物体牵引至一起。如果两目标间重量差距较大（如士兵连接载具，载具连接建筑物），则重量较轻的一方则会被拉扯向较重的物体，通过类似的组合玩家可以将许多需要大量弹药才能搞定的目标瞬间解决。

另外钩爪在帮助角色移动时，也扮演着重要的角色。简单的将钩爪发射向目标，主角就会被拉向钩爪的方向，这在战斗中可以帮助Rico快速躲避敌人，或者到达一些距离较远的地方，因为本作没有跑动的设定，所以钩爪移动成为了游戏中玩家使用最多的动作之一。另外在攀爬较高的建筑或山峰时，钩爪也能提供有力的支持。



飞行服



飞行服是本作中全新加入的一套移动系统，玩家可以通过按下△/Y键来张开飞行服。使用飞行服时，必须要有足够的气流作为支持，玩家才能在空中飞翔。当前进的动力不足时，可以通过降低高度来获得加速，或者使用钩爪抓向目标方向产生动力。有时如果水平面高低不平不具备起飞条件，可以通过钩爪抓向高处后开启降落伞获得足够的的高度，再转变为飞行模式。另外游戏中无形的气流也会影响玩家使用飞行服，譬如如果面前有一座高山或者处于无风的树林附近，则飞行服会很快失去动力。

降落伞

降落伞也是系列中的老道具了，为了让玩家更多的选择使用飞行服，所以原本降落伞的很多能力都被分散到了技能之中，玩家最初使用降落伞时，会感觉到诸多的限制。所以在本作中，降落伞的最佳用途其实就是作为开启飞行服的前置动作，玩家在通过钩爪移动获得动力后，开启降落伞可以瞬间升到很高的高度，此时进入飞行状态就会变得极为简单。这个技巧也适用于攀登建筑时使用，开启一次降落伞可以让你飞得更高，但是爬山较高的山峰或者建筑时，单纯使用钩锁上升要来的更加迅速。当然，作为高空速降时落地的必需品，降落伞依旧有着其不可替代的关键作用。

解放国家

除了主线剧情外，本作没有任何支线内容，玩家在游戏中能做的只有两件事：1. 跟随主线任务的流程来解放国家。2. 通关后在自由行动时继续解放国家。所以说白了本作只是提供了一个巨大的地图和一些敌人供玩家狂轰滥炸。游戏中主角Rico的祖国Medici一共被分为了三个大区域，每个区域下都有许多以省份为单位的小区域，玩家在开启地图后，会看到很多地名，将光标选中这些地区后，它们的区域面积会以半透明的红色标出，地图左边的菜单会同时显示出这个区域内的敌人据点数量与类型。但是需要注意这些据点并不会在地图中直接显示，只有当玩家亲自来到这些地区后才能将它们在地图上标出。找到这些据点后，玩家要做的就是摧毁据点内的目标，解决这些目标可以获得混乱值，所以游戏中也将之称为“混乱目标”（CHAOS OBJECT），只要解决区域内的所有混乱目标即可解放当前区域，其余敌人就会自动消失。

进入据点后，需要破坏的混乱目标会在游戏画面左边显示，目标的类型和数量也会有所显示，玩家根据指示完成摧毁这些目标即可。游戏中的据点根据性质不同分为很多种类，基本上可以用民用据点和军事据点两类作为区分，顾名思义民用据点即为村落或者城市，解放时难度不高。而军事据点则根据其等级不同，难度也各有高低，Medici上面一共有三个大区，每个区域还对应着一个游戏中最难攻克的大型要塞，这三个要塞都是我们在剧情模式中必须解决的目标。另外在解放据点后，据点的选单下会出现“RE-OPPRESS AND FAST TRAVEL”的选项，点击这个选项即可重置此据点解放状态，再次进行挑战。

因为游戏中需要解放的据点数量众多，没有合适的方法往往事倍功半，白金/全成就所需的时间也会更久，所以掌握解放据点的一些要点就成为了十分重要的技巧。首先,在弹药充足的情况下，重型武器当然是第一选择，但在弹药不足时，解决混乱目标有时也会变得十分麻烦。虽然可以无限使用的GE-64对混乱目标的破坏效果出色，但是在战斗中实用性不足，下文为大家附上使用钩爪破坏所有类型混乱目标的技巧，玩家也可以以此为参考解锁“...Without Bullets!”的奖杯/成就，其中一些大型混乱目标，在钩爪升级前无法破坏，只能使用重型武器解决。另外使用武器破坏混乱目标时，这些位置大部分也可以作为首选位置，一些较为特殊的混乱目标，则以其本身的红色喷漆部位作为攻击首选。

混乱目标破坏技巧

名称	对照	弱点部位
ANTENNA TOWER	天线塔	爬上顶部后，将天线与塔身连接。
BAVARIUM DUMP TRAILER	矿石半挂车	本身不会爆炸，不推荐使用钩爪。
BAVARIUM REFINERY STATION	矿石提炼器	需要两根以上钩爪牵引顶端。
BILLBOARD	宣传板	任意部位均可。
CAPTAIN	队长	普通敌人。
CELL BLOCK	单元组	拉离原地即可。
CIRCUIT BREAKER	断路器	顶部像天线一样的连接。
CORE ELECTRA UNIT	单元核心	核心后面两个突出的集成部位。
COMMANDER	长官	普通敌人。
DISTILLATION TOWER	蒸馏塔	连接顶部即可，通常需要两跟钩爪。
DOPPLER RADAR	多普勒雷达	雷达接收盘。
EXCAVATOR	挖掘机	机器两侧各有四个机箱，直接拉扯就会爆炸，全部破坏后，挖掘机挂臂处向下牵引即可。
FUEL TANK	油罐	旁边一个连着管子的电箱。
GENERATOR	发电机	可以直接拉动，离开后电线断开即算做破坏完成。
HEAT EXCHANGER	热能交换器	使用近战攻击。
LONG-RANGE RADAR	远程雷达	雷达接收盘一角。
MONITORING SYSTEM	监视器	在匿名状态下互动即可破坏。
PROPAGANDA VAN	宣传车	与普通载具相同。
POLICE STATION	警局	击败足够数量敌人占据。
PROJECTOR	投影仪	顶部边缘，拉倒即可。
RAISE THE FLAG	旗帜	完成城镇其他设施破坏后，互动即可。
RADAR SPIRE	雷达塔	大型设施，需要升级钩爪。
SATELLITE DISH	雷达	雷达接收盘。
SATCOM DISH	卫星雷达	大型设施，需要升级钩爪。
SPEAKER	喇叭	顶部的电箱位置。
SPHERE TANK	球型罐	大型设施，需要升级钩爪。
STATUE	雕像	使用钩爪要以腰部以上为选择区域。
SUBSTATION CONTROLS	变电控制器	拉控制器顶部边缘，可以直接将设备拔起来。
TRANSPONDER	应答器	大型设备，需要升级。
TRANSFORMER	变压器	变压箱背后连接有电缆的一块突出位置，高的和矮的两种造型的破坏部位相同。
TURBINE BLOCK	涡轮	使用近战攻击破坏。
WATER TOWER	水塔	四根钩爪可以直接将水塔拉倒，前期两根时只能破坏下方的架子。



随机任务

游戏过程中，玩家会在地图中遇到许多随机任务，这些任务都会以绿色的标识在游戏中显示，靠近后即可自动开始，选择不去理会或者任务失败都不会对游戏造成任何影响。随机任务分为不同种类，任务要求都是一些“短平快”的一段式内容，玩家可以适当尝试一下。不过因为没有什么特殊对应的奖励，除了解锁对应奖杯/成就，不推荐玩家浪费时间接取随机任务。

技能解锁

当玩家解放地图中的据点后，附近的挑战点就会在地图中显示并对玩家开放，玩家通过完成这些挑战，获得分数来拿到齿轮（GEAR）。游戏中不同类型的挑战的内容玩法不同，获得的齿轮也会分开计算，每个类型得到要求数量的齿轮后，玩家就会有对于类型的新技能解锁（GEAR MODS），此时即可在技能选单开启这些技能。游戏中根据技能的类型共分为八种，相同大类别的挑战玩法也会有些许不同。

虽然游戏存在对应技能模组以及挑战的奖杯/成就，需要玩家完成所有挑战的最高评价，但是学习所有技能所需的齿轮数量并不需要完美所有的挑战得分。解锁新的挑战后，玩家可以进入尝试，觉得简单的话就顺手拿下，难度较高就回头解决。玩家获得最高评价的挑战标志会由绿色变为蓝色，提醒玩家此挑战已经完成，没有获得最高评价的则依旧会显示为绿色，在地图上将光标停留在绿色挑战标识上时，会显示玩家曾经获得的游戏纪录。

另外游戏的这些技能有不少在使用时会出现效果互斥的现象，这时系统会以解锁顺序靠后的技能为优先级。当玩家不想使用已经开启技能时，也可以在技能菜单将这些技能手动关闭。

DESTRUCTION MODS	
GLASS GRENADES	手雷会在接触到任何物体后立即引爆。
SELECTIVE GLASS	手雷会在接触到汽车或敌人后立即引爆。
SMART GLASS	手雷会对目标附近敌人同样造成伤害。
HOMING GRENADES	投掷出手雷后，会自动向敌人飞去。
HOMING GRENADES Ⅱ	加大手雷自动导向的速度与距离。
CHAOS OBJECT HOMING	手雷会自动飞向混乱目标。
SMART FUSE	接近敌人后提前引爆。
LONG FUSE	延长手雷爆炸时间。
MORE GRENADES Ⅰ	最多携带四颗手雷。
MORE GRENADES Ⅱ	最多携带五颗手雷。
MORE GRENADES Ⅲ	最多携带六颗手雷。

挑战心得

破坏混乱目标的挑战难度各有高低，玩家需要不断维持分数的加成奖励才能确保自己获得五个齿轮的最高分数。在此类挑战中，驾驶飞机或者只是使用武器破坏目标都较为简单，因为较高的移动性，可以很好的保证玩家的分数奖励不会终结。而比较难的就要数驾驶固定汽车或水上载具进行破坏了，因为地面载具的攻击范围受地形限制较大，所以分数加成十分容易中断。此时玩家惟一能做的就是多多了解场地内的目标分布，然后规划好路线。对于一些位置比较刁钻的目标，可以使用钩爪提前连接，在加成奖励达到最高时使用钩爪破坏。

EXPLOSIVES MODS	
BOOSTER EXPLOSIVES Ⅰ	GE-64炸弹获得短暂推进效果。
BOOSTER EXPLOSIVES Ⅱ	GE-64炸弹获得强力推进效果。
PROXIMITY	炸弹会在有敌人接近时自动引爆。
SAFETY	当你仍在炸弹附近时，炸弹不会引爆。
MORE EXPLOSIVES Ⅰ	最多携带四颗炸弹。
MORE EXPLOSIVES Ⅱ	最多携带五枚炸弹。

挑战心得

汽车炸弹的挑战依旧非常需要玩家对地形有一定的了解，前几次挑战时多尝试一些道路选择，找到最优路线即可轻松获得最高评价。当然，这些挑战中也有路程较短的，且配备的车辆性能也十分低劣，此时还是顺着大路慢慢走，以求稳妥到达目标地点即可。



WEAPON MODS	
2X SPECIAL WEAPON AMMO	三种特殊武器变为强力弹药。
PRECISION AIM	获得瞄准能力。
WEAPON RESTOCK Ⅰ	武器资源补给冷却速度减半。
WEAPON RESTOCK Ⅱ	武器资源补给不再出现冷却时间，且同时补充所有武器弹药。

挑战心得

靶场的挑战数量非常少，难度上也不高，对于经常游戏的玩家而言都是小菜一碟，只有在最初阶段，玩家还没有解锁瞄准能力时，可能比较难以获得高分。此时可以无视得分评价，多凑出几个齿轮解锁技能，之后挑战就会简单许多。另外在打靶时要注意，并不是距离靶子越近就看得越清楚，向后退几步获得最大的视野才是最佳选择。

TETHER MODS	
2X TETHERS	同时拥有四组钩爪。
3X TETHERS	同时拥有六组钩爪。
TETHER STRENGTH Ⅰ	钩爪获得更多的拉力。
TETHER STRENGTH Ⅱ	钩爪可以拉力最大化。

挑战心得

矿石采集的挑战中，要注意每次将矿石送入采集位置时，只要达到固定的分数要求，都可以获得相应的时间奖励，想要拿高分这个奖励一定不能错过。虽然时间重要，但是在驾驶部分却一定要耐下心来，一来稳定的驾驶可以采集到更多的矿石，再有速



度慢了即使出现驾驶失误，身后的矿石也不会出现什么损失，这样才能保证每次回收时分数的最大化。而且必须提醒大家的是，这个挑战下载具的性能至关重要，收集矿石时对载具的要求甚至比竞速更高，马力太小的载具一次拉的矿石过多就会对驾驶造成毁灭性影响，载具不够结实的话，也会被地形所限制，所以一般推荐玩家解锁了大型装甲车后再进行挑战。

TRAVERSAL MODS	
WINGSUIT AIR BRAKE	使用飞行服时按下B/○键可以减速。
WINGSUIT QUICK CLOSE	使用飞行服时长按B/○键可以平稳着陆。
SLINGSUIT TO REEL	使用飞行服时按下Y/△键可以直接落在目标载具上。
REEL-IN BOOST	按下LT/L2键可以开启飞行服并获得上升力。
SLINGSHOT BOOST	使用降落伞时伸出钩爪并按下LT/L2键可以为降落伞加速。
SLINGSUIT BOOST	使用飞行服时伸出钩爪并按下LT/L2键可以为飞行服加速。
STEADY HAND	使用钩爪抓住敌人后可以对敌人进行攻击。
RE-REEL	使用钩爪移动时，可以在到达目标前再次使用L1/LB键改变钩爪目标。
REEL IN KICK Ⅰ	使用钩爪时可以将敌人踢得更远。
REEL IN KICK Ⅱ	使用钩爪时可以将敌人踢得非常远。
IMPACT RESISTANCE Ⅰ	减少飞行或落地时的物理伤害。
IMPACT RESISTANCE Ⅱ	消除飞行或落地时的物理伤害。

挑战心得

飞行服的挑战前几次可能会令玩家几近发狂，但是随时游戏时间的推移，它的难度也会慢慢降低，获得五星评价也就不是什么难事儿了。首先，一些里程较短的挑战往往在方向上变化较大，玩家要留意后面目标的位置提前做出转向准备，而较长的挑战中，则要尽可能多的选择蓝色的分支道路获取高分。

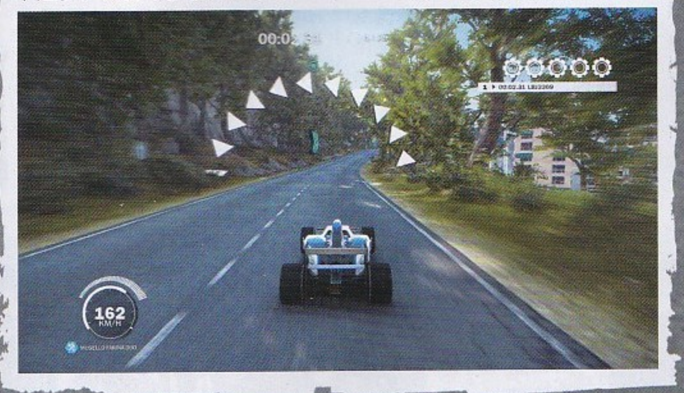


LAND VEHICLE MODS

LAND VEHICLE MODS	
LAND NITROUS Ⅰ	叛军支援出的载具按下B/○键即可使用氮气加速。
LAND NITROUS Ⅱ	游戏中所有叛军已获得的载具都获得氮气加速能力。
LAND TURBO JUMP Ⅰ	叛军支援出的载具轻按B/○键即可使用涡轮增压跳跃。
LAND TURBO JUMP Ⅱ	使用涡轮增压跳跃的高度提升，且冷却时间缩短。
FASTER IN-AIR RECHARGE	地面与海洋载具在浮空时增加氮气及涡轮增压跳跃的冷却时间。
LAND VEHICLE RESTOCK Ⅰ	载具资源补给冷却速度变为半小时。
LAND VEHICLE RESTOCK Ⅱ	载具资源补给不再出现冷却时间。
MAX BEACON Ⅰ	拥有三次呼叫资源的上限。
MAX BEACON Ⅱ	拥有五次呼叫资源的上限。
GARAGE VEHICLE DETECTOR	遇到没有尚未获得的载具时，画面中会出现提示。

挑战心得

地面竞速说到底就是一个拼车的挑战，有了好车再加上后期解锁的技能，成为Medici车神不是梦。因为不少挑战是限制车辆类型的，所以平时见到看起来不错的车子一定要尽可能收集。同时有些挑战中附送的豪车，也一定要记得去车库存起来



AIR VEHICLE MODS

AIR VEHICLE MODS	
AIR NITROUS Ⅰ	叛军支援出的空中载具按下B/○或R2/RT键即可使用氮气加速。
AIR NITROUS Ⅱ	载具的氮气恢复速度加快。
AIR VEHICLE RESTOCK Ⅰ	空中载具资源补给冷却速度变为半小时。
AIR VEHICLE RESTOCK Ⅱ	空中载具资源补给不再出现冷却时间。
MAX FLARES Ⅰ	最多拥有三次快速移动机会。
MAX FLARES Ⅱ	最多拥有五次快速移动机会。

挑战心得

空中竞速只要有足够马力的载具，难度都不算高，这里有个游戏的良性BUG可以作为技巧，当玩家获得飞行载具的氮气加速技能后，每次将氮气使用完毕后，来到技能选单中将氮气技能关闭，退出菜单后，再次开启菜单将技能开启，此时飞机的氮气槽就会瞬间恢复。这个技巧也同样适用于其他类型载具，不过因为开关技能的步骤较为繁琐，如果不是在直路上，频繁的切换反而有可能影响驾驶。



SEA VEHICLE MODS

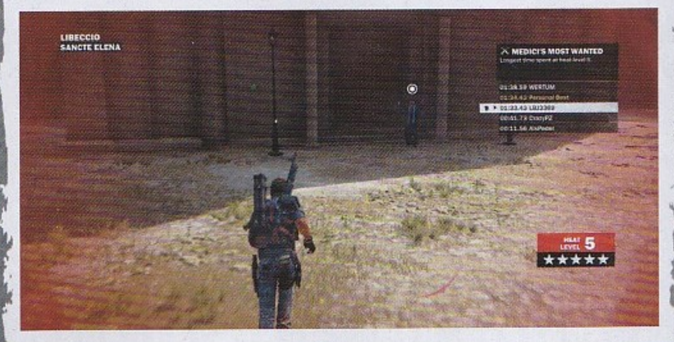
SEA VEHICLE MODS	
BOAT NITROUS Ⅰ	叛军支援出的海洋载具按下B/○即可使用氮气加速。
BOAT NITROUS Ⅱ	载具的氮气恢复速度加快。
BOAT TURBO JUMP Ⅰ	叛军支援出的海洋载具轻按B/○键即可使用涡轮增压跳跃。
BOAT TURBO JUMP Ⅱ	使用涡轮增压跳跃的冷却时间缩短。
BOAT RESTOCK Ⅰ	海洋载具资源补给冷却速度变为半小时。
BOAT RESTOCK Ⅱ	海洋载具资源补给不再出现冷却时间。

挑战心得

海上竞速同样没什么技巧可言，注意不要撞上红色的水雷即可。

热力通缉

本作中也存在类似于《横行霸道》一样的通缉系统，当玩家攻击敌人时就会变为被通缉的状态。根据玩家的行动，通缉等级会不断上升，五星通缉为最高通缉等级。在通缉度升级时，玩家会看到画面上出现一个红色对讲机的进度读取，出现这个提示的目标就是呼叫支援的敌兵，如果此提示读取完成，则玩家的通缉度就会上升，如果玩家将这名敌人提前解决通缉度就会暂时维持在当前等级。希望逃离通缉的话，只要从敌人的视野中消失一段时间，画面右边的通缉状态就会发生改变，保持隐蔽一段时间后，通缉就会取消。



混乱值

混乱值（CHAOS）是通过在游戏中解决敌人获得的分数，搞定敌兵、载具、敌军设施都可以获得这项分数，不过除了与奖杯/成就相挂钩外这个数据在游戏中没有其他的作用。混乱值获得的多少根据破坏单位的不同也有所区别，破坏大型设备是获得混乱值的最佳手段。

收集要素

本作的收集内容数量众多，在如此巨大的地图内寻找这些收集十分令人头疼。虽然玩家在接近这些收集品后，都会在画面下方出现一个类似于接收信号的提示，但是找起来依旧很困难。不过好在只要玩家将一个区域解放，此时就可以在游戏地图上查看此区域内的收集品位置了。本作中的收集共分为神龛、古墓、录音带和老旧工具四种，这四种收集全部对应奖杯/成就。另外还有独立出的飞车地点，玩家需要驾驶载具从这些地方进行一次飞车特级才能解锁。

多人联机

说起多人联机，其实本作并不具备多人联机游戏的功能，所谓的在线模式其实只是将你在游戏中的评价和数据同步到网络与其他玩家进行对比。所以是否开启在线模式对游戏本身并不产生影响，不过因为涉及到奖杯/成就的取得，玩家还是要在获得所有线上奖杯/成就前保持在线模式的登录状态。游戏的多人奖杯，大部分都会在保持联机的游玩过程中慢慢解锁，但是“Anything You Can Do...”这个奖杯/成就，必须要呼叫其他玩家进行分数挑战才可以解锁，此处在下文的奖杯/成就部分会有说明。

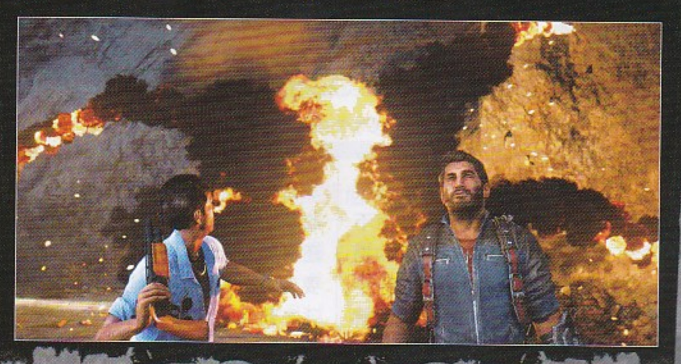
剧情流程攻略

WELCOME HOME

我们的主角Rico乘坐飞机回到了自己的故乡Medici，刚刚到达目的地随就遇到了来自祖国的“炮火欢迎”。此时玩家需要来到飞机外面，使用火箭筒解决一路上看到的防空炮，搞定三个炮台后，飞机会遭遇更为猛烈的攻击，因为此处的剧情设定，玩家的飞机必定会被击落，所以大家不必惊慌。飞机出现失控后，玩家根据提示跳下飞机，会相继开始跳伞和钩爪移动的教学。当玩家使用钩爪爬上一处悬崖后，就会遇到自己在Medici的老朋友Mario，帮他解决几个杂兵，俩人就会开始叙旧。见到Rico的Mario表现得非常兴奋，甚至情不自禁地给了Rico一个熊抱，唠完了嗑说回正题，Mario表示此时Medici的局势已经极为紧张，叛军在对抗Di Ravello将军的战斗中处于不利形势，此时正是需要Rico助一臂之力的时候。

驾车和Mario赶到正在发生交火的友军位置，开始游戏中第一场正式战斗，通过战斗玩家可以发现，敌人的AI设计得比较激进，即使手中有枪也绝不会和玩家远距离对射，而是常常主动展开进攻，在游戏后期很容易会被集火致死，所以玩家要多多利用钩爪移动等方式避免被围攻，不过毕竟是游戏第一场战斗，所以此处的难度倒不是很高。解决完这边，另外一边又出现了情况，此时玩家需要驾驶直升机赶往支援另外一帮友军，注意本作驾驶直升机时，RT、LT/R2、L2键对应的是升高和降落两个操作，进行前进后退的 移动时只需要推动左摇杆即可，任务中虽然给出了到达支援点的时限，但实际上时间非常充裕，抵达后根据系统提示使用高处的机枪，解决赶来支援的敌人后任务结束。

游戏中除了刚刚完成的第一个任务外，其他时候想要开始任务的话，都需要来到地图上标有牛头的位置才能开始，游戏中部分任务需要达成对应条件才会解锁，满足条件后牛头标志变为金色时才可以开始任务，未达成时则为灰色。



TIME FOR AN UPGRADE

回乡之后，Rico同样迫切地希望可以快速改变家乡的现状，在这个问题上他和叛军的科学家Dimah产生了一些分歧，不过在一番争执之后，俩人最终还是达成了共识决定先解决家乡的问题，Dimah提议要首先提升一下Rico的装备，顺便看看如今Rico的作战能力如何。

任务开始后的第一阶段，玩家要熟悉如何使用钩爪进行快速移动，想要快速通过的话，记得在适当的时间开合降落伞可以起到有效的帮助。到达一处基地后，Dimah会要求我们学习使用组合钩爪，此时在基地大门两边各设置一个钩爪后按下L2/LT键即可破门而入（此处不可使用枪械）。进入后依照上文的混乱目标弱点位置即可破坏目标，也可以使用钩爪将油罐和油桶相连接，利用油桶将基地内的油罐引爆。摧毁基地后，Dimah帮助Rico装备了本作的新道具飞行服，跟着系统提示从山崖跳下，并按下△/Y键打开飞行服降落在目标地点。跳下悬崖来到大桥后，需要使用十字键↓切换为GE-64炸药，并在指定地点按下R1/RB键进行安装，随后来到前方制高点等待敌人来到后，长按按键炸毁桥梁。这之后Dimah会告诉我们即将有敌人的空中支援到来，根据提示夺取两个防空炮台即可将敌人悉数解决。防空炮的旁边会有一个敌人看守，然而也只有一个敌人看守，所以基本可以无视。

解决所有的敌人后，Mario联系Rico见面，来到他家门前后，屋子里面两人儿时的长辈竟然先听到了动静，招呼Rico快点进到屋子里去。Mario则在门前和Rico进行了简短的交谈，在对Rico多年前的离开表达了不满后，话锋一转Mario还是非常开心得到了Rico的帮助，这里也算变相体现了主角的战斗力，而交谈中Rico也已经为叛军制定出了如何扳倒Di Ravello的计谋。



MARIO'S REBEL DROP

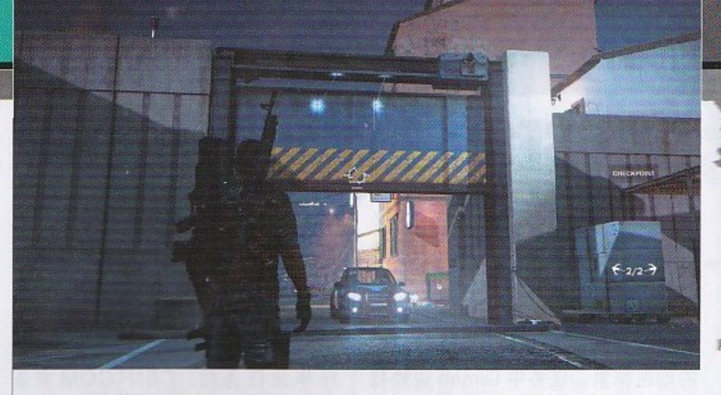
当玩家根据游戏系统提示解放了MANAEA据点以后，就会接到来自Mario的讯息。在此任务中玩家将进行空投资源系统的教学，依旧提示接到任务后，Mario会告知玩家需要先帮他一个小忙，随后玩家来到刷新出的目标地点，会看到一辆小绵羊机车，驾驶它返回码头送给Mario即可。

这一段任务完成起来虽然简单，不过对于Rico来说，反倒比和敌人大干一场要让他感到更加纠结，毕竟骑着小绵羊兜风这种事，对于我们这种战斗系硬汉来说实在过于羞耻。任务后半段，玩家需要根据Mario的提示在车库门前拿到信号弹（BEACON），之后再按下触控板打开资源菜单，选择载具一栏的“HELICOPTERS”下面的“EUBUS EAGLE”直升机以及任意枪械，选择完成后在菜单的“REQUEST DROP”处按键确定，离开菜单之后，系统会提示玩家按下R1/RB键使用信号弹标记空投地点即可。

A TERRIBLE REACTION

获得飞机后，Rico 随即开始按照自己的计划来到 SIROCCO 的据点展开行动。于此同时我们也终于在游戏中第一次见到了 Di Ravello 将军，他一边享用着美食一边和手下“亲切”地交谈着，虽然这名手下处理反叛军不力，可将军却丝毫没有生气的样子，还仁慈地赠送了一把手枪给了自己的手下，然后这名手下就饮弹自杀了。好吧，可见 Di Ravello 为人确实是极为残暴的。这边因为叛军的不断骚扰，Di Ravello 决定下一剂猛药来解决这些问题，于是召集来了坦克，对叛军活动区域展开了无差别进攻。

战斗中 Di Ravello 共派来了三辆坦克，换上重武器基本上三下就可以解决一个，不过坦克发射炮弹的速度也很是迅速，玩家一定要注意躲避，炮弹的落点会有红色的圆圈标明，记得多多使用钩爪移动来闪躲。搞定所有坦克后，Mario 那边在战斗中已经有些招架不住，向玩家发出了呼救。根据坐标提示找到 Mario 后，先将附近的杂兵清理完毕，之后需要打开此处的铁门，只要将门梁与大门相连接，再按下 L2/LT 就可以拉起大门。随后 Mario 就会乘车离开，我们只要保护他到达目的地即可。这一段追逐中，敌人会有装甲车和直升机前来追击，使用组合钩爪将直升机拉下即可轻松解决，如果希望尽可能保存 Mario 的生命值的话，可以使用钩爪移动登上载具安装炸弹快速解决。



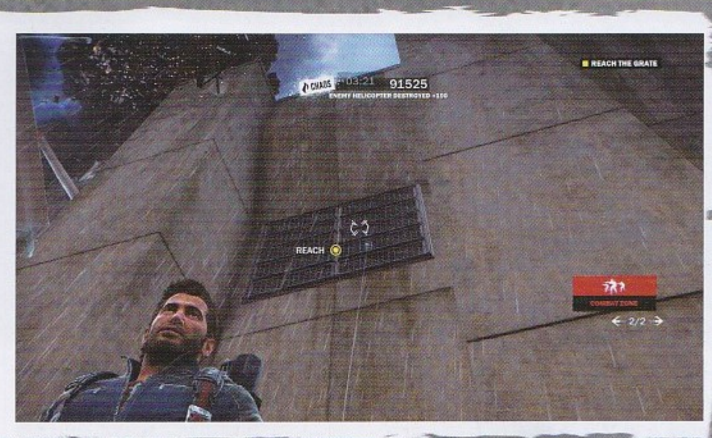


FRIENDS LIKE THESE

因为遭受到了 Di Ravello 的全面攻击，Mario 开始对自己解放家园的战斗产生了困惑，他并不想让身边的人遭受牵连。而此时之前在飞机上与 Rico 分开的 Sheldon 也找到了叛军所在地，回到叛军藏身处与 Sheldon 进行交谈后，需要帮助 Mario 的朋友将他们搁浅在岸上的快艇拉回水中，使用组合钩爪牵引即可，没有什么难度。之后系统会提示玩家打开地图，将地图光标移动到系统提示出的 MANAEA 据点处，选择 FAST TRAVEL 选项即可在地图内快速移动。

CONFLICTING INTERESTS

根据提示使用快速移动后，我们来到了新的任务点，此任务中我们需要在一处军事基地的集装箱内找到扫描仪，所有集装箱的位置都会在任务区域内标出，集装箱的大门使用组合钩爪打开即可。找到装有目标物品的集装箱后，根据提示赶去与军事据点，接近目标点后会遭到通缉，并出现直升机追截，此时即使击落直升机它们也会不断刷新，所以还是要尽快赶往目标地点。朝着坐标越过一段峡谷后，在基地外墙上看到一处铁窗，使用钩爪爬上即可。完成以上部分后，玩家等待取消通缉后将其带给 Sheldon 即可。不过此处等待解过通缉会浪费大量时间，推荐自杀一次或重新读取检查点来消除通缉继续任务。



TURNCOAT

解放行动继续进行着，Rico 找到了 Mario 邀请他一起出动。找到 Mario 时，却看见他正在街边跳舞卖艺，一副好不惬意的样子。受到了 Rico 的邀请后，身为好友的 Mario 欣然允诺前往，不过，行动的前提是绝对不允许出现坦克，看来经过上次遇袭后，Mario 已经有些杯弓蛇影的意味了。根据提示找一辆装甲车后，载上 Mario 前往目标地点，装甲车在小镇出口就有。来到一处山顶后，接上一名叫做 Zeno 的教授，一段剧情过后，他会乘上直升机，玩家需要和 Mario 一起将他送到目的地。一路上会有不少追兵前来，天上的 Zeno 基本上没有任何危险，我们只要确保 Mario 存活即可。每经过一段区域，道路上会出现防空炮，此时我们要上前去获取防空炮的控制权才能让 Zeno 的飞机安全通过。来到任务最后，空中会出现一架武装直升机，这时一定要尽快将其击落，避免 Zeno 的飞机被击落。

THE SECRET OF VIS ELECTRA

开始本任务有个先决条件，必须将INSULA FONTE地区的区域解放数量达到要求的三个后才会开启，因为地图上的基地是不会标识出来的，玩家要多多去显示有建筑的地区探索。任务中Dimah说她找到了Di Ravello在INSULA FONTE最大军事要塞的能源供给管道，玩家只要按照她的指示，循着标有高光的管道一直前进即可。来到水下基地后，通过左手边的开关打开大门，炸毁目标并逃离后任务完成。结束此任务后，CENTCOM要塞的火力就会被削弱，此时拿下军事基地即可继续下一个剧情任务。不过笔者在达成此任务前，为了快速解锁两个区域，顶着战斗机的轰炸拿下了这个据点，不过却并没有将此区域解放。但是这个攻占要塞的过程之艰难，体验之酸爽实在溢于言表，有兴趣的玩家倒可以尝试一番。



MISSILE COWBOY



切断了动力能源后，解决INSULA FONTE上的要塞即可开始本任务。这个任务也是游戏中第一个（也是惟一一个真正的大场面）高潮，为了避免Di Ravello的打击行动造成Medici的生灵涂炭，Rico要去解决火箭发射井内的导弹。开启了导弹的发射接收器后，却遭到了系统的防卫，接收器又回到了发射井内，而Di Ravello的走狗也已经开始了对叛军的大规模行动，在等待Dimah搞定火箭的防御系统前，Rico要先帮助叛军解决面前的危机。开始支援后，屏幕中央会出现战斗的倾向条，蓝色全部消失的话则代表叛军全灭，任务即告失败。来到第一个地点后，有三辆装甲车会从运输船上登陆，将之解决后赶往下一地点。第二个目标点敌人多为坦克，因为地势平坦没有掩体，一定要速战速决，避免缠斗出现意外。解决完两波敌人后，会有友方直升机前来接应，此时登上飞机即可回到之前的火箭发射井，而此时Di Ravello已经按下了发射键，Rico只能使用钩爪的牵引改变其方向，让它在基地内提前爆炸。不过这一段改变导弹弹道的剧情完全由剧情影像演出完成，不免让人有些遗憾。

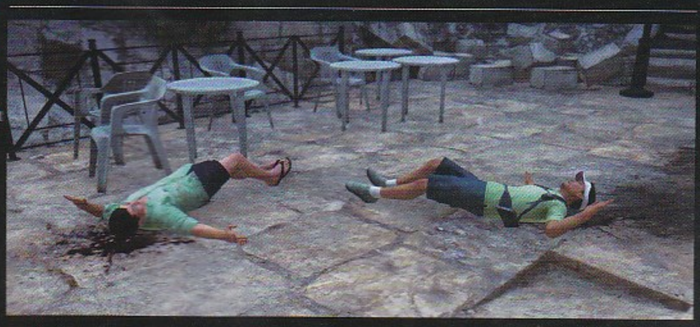
OF COWS AND WINE

继小绵羊的护送任务之后，Mario又想出了新的点子来恶搞自己这位好朋友。在无线电中Mario绘声绘色地通知Rico有重要的事情，结果赶到目标地点后，玩家只看到了一只奶牛（而且还是棕色毛皮）。Mario一边忍不住笑的和Rico打趣，一边提出希望Rico可以亲吻这只奶牛的脸颊，然而我们主角真的这么做了。之后无线电那头就传来了Mario和一帮叛军士兵的笑声，虽然嘴上说着已经不能再愉快地做朋友了，然而感觉Rico似乎还有一些开心。口口声声说着要去干掉Mario泄愤，结果赶到目标地点后，Rico又被Mario拉着一起运送葡萄酒。驾驶卡车时，酒桶在车厢内翻倒不会影响任务的完成，但如果从车上掉落，并达到一定数量后会被判定为任务失败。运送的路上会遇到一个车祸现场和一辆着火的卡车，尽量离他们远一点，到达目的地后，



叛军在原地开起了酒会，欢快的气氛让Rico也难得地放松了起来。

CONNECT THE DOTS



在叛军获得了阶段性的胜利后，Sheldon呼叫Rico见面，他们此时已经开始将目标转移向INSULA DRACON区域。登上任务准备的武装直升机后，先要解决敌人的船只，此时一定要低空飞行避免被防空武器集火。找到Mario后还会有支援来的直升机，打起来没什么难度，不过要注意Mario身后的基地会向玩家的飞机发射导弹，如果实在避不及的话，弃机后自行解决也是可以的。搞定所有的敌人，我们要驾船带Mario去叛军的接应点，路上要小心水面的红色水雷。经过了两个已经被敌人端掉的接应点后，终于在第三个地点见到了叛军的同志。而此时大批的追兵也随后而至。战斗难度依旧不高，不过要注意在最后阶段会有一艘战舰袭来，如果不快速解决的话，伙伴很可能会被干掉。战斗结束后Mario中弹受伤，大家带着他快速逃离到了INSULA DRACON的叛军据点。

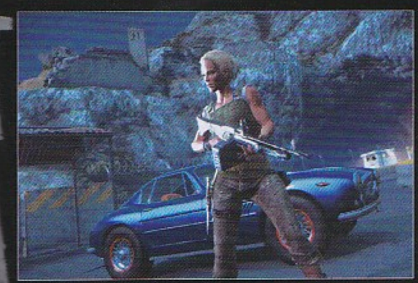
AN ACT OF PRIACY

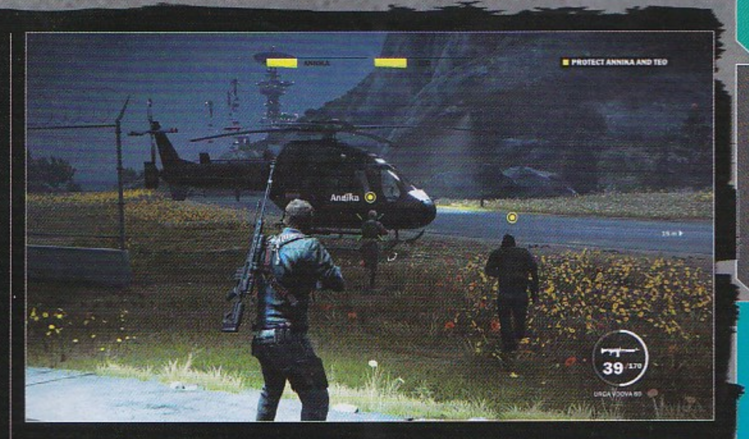


来到友军据点后，Dimah 告诉我们 Mario 的伤势非常不乐观，如果依旧得不到良好的治疗，他将必死无疑，ico 自然不能对自己这位损友的事情袖手旁观。在 Dimah 向 Rico 列出救治 Mario 所需的物品清单时，一旁的 Annika 开口说可以帮助 Rico 搞定这些杂事，不过作为条件 Rico 也要完成一些其他的任务作为交易。由于见识到了 Rico 彪悍的战斗力，Annika 的态度倒也转变得十分迅速。Annika 提出的要求是需要 Rico 帮助她搞到一辆坦克，当然比起寻找配型血液和疫苗什么的，打劫一辆坦克明显更容易一些。来到目标附近后，会看到坦克前后分别各有两辆装甲车守卫，如果此时携带有重型武器的话，远距离开火是比较安全的选择。如果只有 GE-64 在身上的话，推荐优先选择车队第二辆车解决，搞定后坦克的移动速度会受到影响，再解决第一辆装甲车就会轻松许多。另外行动时，需要注意的是这辆坦克的炮弹对玩家是一击必杀的，看到轰炸标记一定要小心！搞定前两辆车后已经可以直接劫持坦克了，不过如果坦克是开启护盾的状态，则要等到护盾消失才可以进入坦克。当然如果想将护送车队全部解决，只要先躲避一下，再伺机尾随而上或者提前在路上铺设炸药，都是解决后面两辆装甲车不错得选择。夺取到坦克后需要注意，如果直接撞在其他车辆上，坦克会受到极大伤害。驶过一处隧道后，空中还会出现敌人的战机轰炸，此时可以开启护盾强行通过，即使拼着费血也要注意千万别因为躲避炸弹而被卡死在路边的石头上。一段紧张的追逐过后，把坦克开上海边的运输船就可以完成任务了，不过要注意在最后会有友军前来接应，千万不要误伤自己人。

THREE'S COMPANY

拿到了超级坦克送回基地后，Dimah 对它进行了拆解，了解了坦克的设计后，她觉得叛军也可以尝试利用这种科技，不过毕竟只是知道了个大概，还需要 Rico 拿到更多的设计信息才行。看到 Mario 伤情已无大碍，Rico 也来了精神决定大干一场。这次任务 Annika 带着黑大个 Teo 打起了头阵，玩家只需要提供远距离掩护即可。任务中配备的狙击枪火力十分强劲，敌人装甲车打三下左右就可以搞定。不过在第二个任务点的战斗中，敌人会徒步包抄而至，枪法不好的玩家还是直接跑过去正面抢攻来的有效。清理完所有的敌人后，三人乘座直升机逃离，





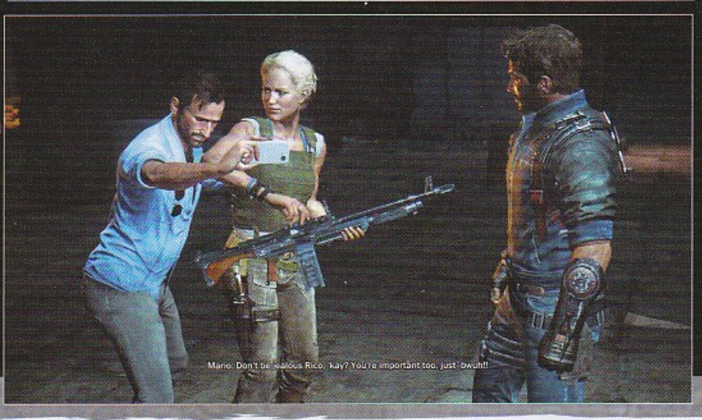
此时依旧会有追兵赶来，正常情况下，此时玩家手中的狙击枪弹药应该已经所剩无几，所以还是直接贴身使用 GE-64 解决敌人，不过要注意的是，清理完所有追兵后，必须再次回到直升机 Annika 才会继续撤退。

A LONG AND DANGEROUS ROAD

获得了设计资料后，Dimah 很快完成了针对坦克的 EMP 武器，此次我们要护送 EMP 武器前去实验场地，路上自然少不了敌人的捣乱，卡车没开出几步就遇到了埋伏。此处埋伏玩家的敌人全部都装备着护甲，枪械攻击无法快速将他们杀死，硬拼的话非常容易被干掉，推荐使用钩爪飞踢将他们击倒后再进行射击。本任务的战斗流程极长，也没有什么好的取巧方法，所以只能稳扎稳打地进行。不过需要注意，一路上几乎我们遇到的每一个敌人据点都可以补充弹药，所以要多多使用重武器来减少保护卡车的压力。EMP 炸弹测试完成后，镜头一转我们又看到了 Di Ravello，这一次成为他撒气对象的人竟然是 Sheldon，原来二人早在二十年前就达成了交易，所以叛军的诸多情报会被 Di Ravello 所掌握，应该也是 Sheldon 所泄密。虽然 Sheldon 对将军辩解说自己已经尽力按照当年的约定帮助 Di Ravello，不过 Rico 和叛军还是一而再的得逞，这让 Di Ravello 觉得十分没有面子，多年来树立的威严也损失殆尽，他在 Medici 人民眼中仿佛成为了一个笑话，所以他态度强硬地要求 Sheldon 必须尽快想到办法帮他搞定 Rico 和叛军。

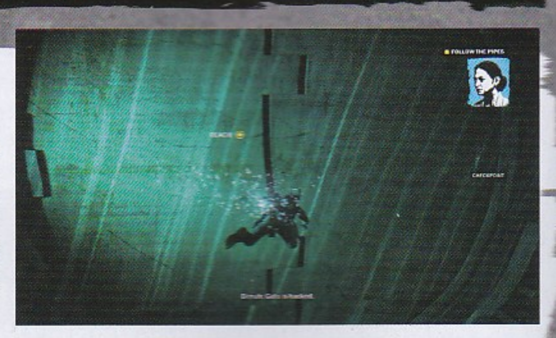


ABANDON SHIP



回到基地后，Sheldon不知是良心发现还是想博取信任，他告知了Rico会有大批敌人前来攻击，但是拥有了EMP的叛军并不将Di Ravello的行动当做一回事。不久后敌人大军开至，此时敌人会集中在海面上，通过运输船登陆，玩家可以选择使用岸边的机枪或者直接登船安装炸弹。一阵攻击过后，敌人的直升机到来，劫下来一架可以搞定大部分敌人。当任务开始提示使用EMP炸弹攻击后，来到基地船头的位置就可以启动炸弹了。因为此时的战局十分混乱，机关枪、友军伙伴和EMP全部都是用黄色标注，玩家一定要记得EMP的位置尽快启动。最后敌人会派出轰炸机直接攻击EMP，好在基地内的EMP炸弹是瞬发型的，按一下即可使用，即使顶着轰炸也可以抢先一步搞定敌人。成功使用两次EMP炸弹后，叛军全灭敌人获得胜利。经此一役，即使原本最信任Sheldon的Rico也不免对他产生了怀疑，所以正好来了个将计就计，准备泄露一些假消息给他，进而对Di Ravello进行反击。

ELECTROMAGNETIC PULSE



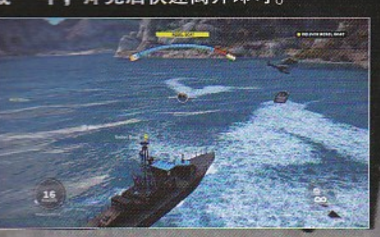
又来到了大区域的决战阶段，此次我们需要搞定INSULA DRACON岛屿上的四个小区域才能开启此任务。因为要展开对中心要塞的攻击，我们依旧需要先进行一些前期工作。和上次任务相同，顺着管子一直走就可以接近目标地点。在进入水下通道前，需要解决掉水面上的敌人，进入基地内部后，此次能源控制区内的大门上了锁，Diamh帮助我们找到了另外一条道路。进入门内炸毁目标并从入口上方的洞穴逃出即可完成任务。

TANGLED UP IN BLUE



Mario按照之前与Rico制定的计划向Sheldon放出了假消息，这个泄密的过程中必须赞叹Mario的演技简直是南美洲影帝级别。这一次Sheldon也很配合的将消息透露给了Di Ravello，叛军的反击就此展开。任务最初，玩家首先要护送己方的飞机离开，随后再根据提示将一艘军舰开到目的地。护送完载具后，地图会提示玩家进入一处地下基地内炸毁冷却装置，之后再经由一段水路深入基地内部，搞定三处变压器，当出现倒计时提示后，从基地上方的雷达井逃离后任务结束。

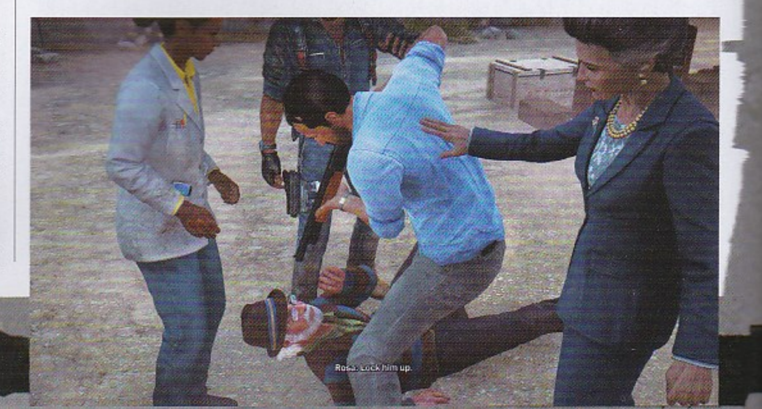
此任务的难度可以说相当之低，飞机的护送点只有几辆吉普车和零星的杂兵敌人，而军舰那边载具本身皮糙肉厚，且目标地点距离也不远，加上自带重火力解决敌人不成问题。进入基地后，冷却装置推荐直接使用重武器炸毁，剩下的三个变压器正好使用剩余的手雷一处一个，炸完后快速离开即可。



RICO AND THE ROSE

搞定了INSULA DRACON区域的要塞后，叛军已经彻底瓦解了Di Ravello在Medici本岛以外的势力，Rico的“农村包围城市”战略也接近完成，距离Medici最终的解放已经近在咫尺。做好准备后，Mario等人开始准备前往Medici的INSULA STRIATE与国家总统Rosa汇合。出发后一行人分作两队行动，Mario带着Dimah走在前面，Rico开着战斗机随行护送。路上会有不少追兵前来，由于本作的飞机操作设定颇为诡异，飞机的水平移动只能通过○、□/X、B两个按键实现，准星的调整也比较困难，所以不推荐玩家与Mario等人距离过近，以免变相减少瞄准的时间。击落所有的敌军飞机后，玩家要使用钩爪飞到Mario所在的飞机上，并驾驶飞机成功降落在Rosa的基地内。

Rosa见到自己国家的救星后，拉着Rico一番寒暄，而此时我们曾经救下的所谓科学家Zeno却正准备悄悄溜走，而总统Rosa一眼就认出了他并不是什么被迫害的科学家，而是Di Ravello手下的双重间谍，原来之前所谓的“内鬼”并不是Sheldon而是眼前这个家伙，Sheldon曾经善意的提醒也并不是为了博取信任的欺诈行为，将Zeno关起来后，奸细的事情至此总算告一段落。



DERAILED EXTRACTION



得到了 Rico 的帮助 ,Rosa 的行动也更加有底气了。为了表现自己，Mario 兴冲冲地跑来说自己可以助一臂之力，结果当 Rico 提出需要让他来驾驶直升机后，Mario 立刻转变了态度，表示自己应该是帮不上忙了。好在此时 Teo 出面支援 Rcio，两人随即展开了行动。乘坐直升机到达目标地点后，等待运输武器的火车从山洞内驶出，跳上火车后一路护送其抵达目的地即可。任务中的敌人全部是直升机，可以选择使用火车上的武装载具还击，或者用组合钩爪直接将敌人拉下。途中玩家需要将尾部的两截车厢断开，其实不去主动操作也不会影响任务完成，不过要注意不要站在这两节车厢上，导致车厢脱落时从火车上落下。到达任务最终阶段，玩家会看到迎面驶来的另外一辆火车，将其炸毁后完成任务。

THE GREAT ESCAPE

这一次叛军决定展开行动救出被 Di Ravello 奴役的人民来壮大自己的力量，结果潜入到监狱内后 Rico 却被 Di Ravello 给了算计了，此处的犯人早已被转移，突然关闭的大门和蜂拥而至的敌人，预告着这里即将发生的一场恶战。

这个任务的目标就是让 Rico 从埋伏中逃出生天，每一层监牢内都有两个开关，打开后就可以对区域大门的控制台进行入侵。黑进控制台后，即可到达下一区域。此任务下只有当玩家接近开关时，开关才会以黄色标志显示出来，三层监牢全部可以先向左贴着墙找到第一个开关，随后的第二个开关就在此开关的相反方向（注意，相反但并不是对称位置）。来到最后一个区域后，我们目标不再是大门开关而是对面的两个变压箱，远远地使用重武器炸毁后，上方的逃生通道就会开启，离开后会看到 Annika 和 Teo 正在带领逃出的犯人与敌军战斗，这里的战斗没有任何难度，清理完敌人后任务完成。



本关卡从监狱埋伏脱出的部分，敌人的数量众多，火力也异常凶猛，站位稍有不慎就有可以命丧当场。保证自己不断地移动可以躲开大部分火力，同时也要加快开启机关的效率。而在最后开始黑进控制台的时候，必须保证附近没有敌人骚扰，所以正面较量也在所难免。此时推荐玩家可以多多使用大门前的斜坡在战斗中进行喘息，这样就可以安全地解决敌人了。

BAVARIUM ON A PLANE



接到了 Sheldon 的信息，Rico 赶去与他汇合，这名多年的老搭档情绪非常低落，他表示在这个星球上自己惟一信任的，也应该信任他的，除了自己的祖国就只有 Rico 了，然而自己却被怀疑为奸细，冤屈程度简直六月飞霜。而得知了 Zeno 才是真正的间谍后，Rico 也十分愧疚，不过在多年来的感情基础下，两人还是愉快地握手言和，再度合作。这一次 Sheldon 还带来了 Di Ravello 新的计划情报，两人随即展开行动。任务中我们需要先驾驶吉普车冲进敌人的大型运输机，之后来到飞机外面防御追兵，保护运输机。追来的战斗机看似凶神恶煞，实际上即使是轻武器也可以对它们造成可观的伤害，这里唯独需要注意的是尽量不要站在运输机的机翼附近，因为 AI 控制的敌人经常会撞上运输机，这时产生的爆炸很有可能会波及到玩家。当运输机抵达海面区域后，根据提示将运输机内的自爆卡车弄出飞机后任务完成。因为需要手动驾驶汽车离开飞机，所以记得一旦卡车从飞机脱离，就要快速跳伞逃生。

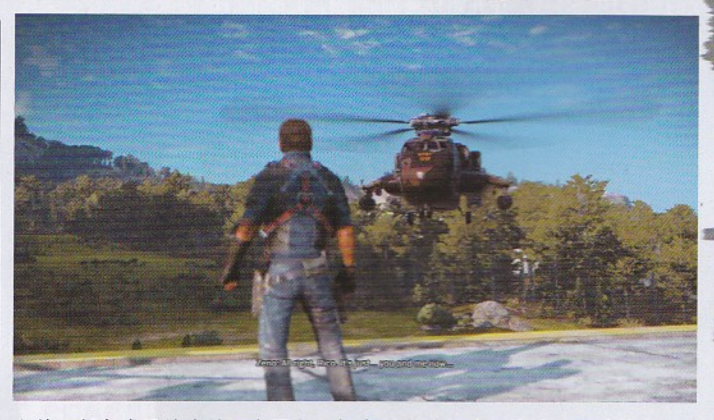
任务完成后，Rico 和 Sheldon 狠狠地打击了 Di Ravello 的同时，两人也重归于好。至于 Di Ravello 方面，原本计划周密的行动，就此毁于一旦自然是怒不可遏，抓住行动的负责人就是一顿老拳，打得这个倒霉的手下满地都是。随后 Di Ravello 也下达了死命令，誓要与叛军不死不休。

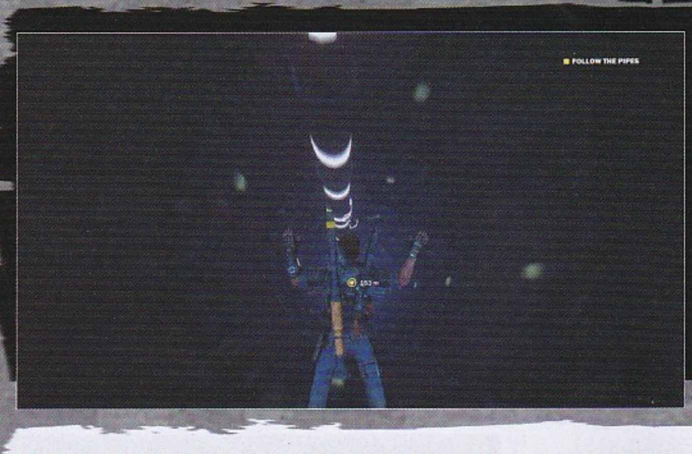
THE WATCHER ON THE WALL

接连取得胜利，Mario 也变得洋洋得意起来，同时自作主张的与 Rosa 一同来到了前线，Di Ravello 当然没有放过这个机会，不多时就派来了手下，为了掩护领导先走，我们需要留下来守卫大门。

第一波战斗中，敌人装甲车加直升机的组合没有难度，第二波来袭的敌人则将直升机换为了轰炸机。在这个阶段玩家一定要注意，真正能威胁到我们的其实并不是飞机，因为飞机本身能对大门防守造成的伤害极低，但如果对步兵敌人放任不理则建筑物的血很快就会掉光。所以必须要保证清理完地面的敌人后，再上楼使用防空炮攻击战斗机。

在 Rico 忙着防守的时候，原本被关押的 Zeno 逃了出来，不过有些作死的他并没有选择夹着尾巴逃跑，反倒驾驶直升机来和 Rico 进行所谓的决战。这场战斗中，Zeno 的飞机除了血厚一些外，没什么特别之处。任务中系统会给玩家配备一辆摩托车进行追逐战斗，不过其实战斗中 Zeno 是追着我们走的，所以大可以下车使用钩爪直接爬上飞机解决他。





BAVARIUM BLACKOUT

解放 INSULA STRIATE 内的四个区域后，此任务开启，我们再次等到了顺藤摸瓜偷袭要塞的时间，经历了前面流程的两次袭击，玩家对此任务的套路应该已经十分熟悉。另外这一次行动终于不用再下水了，我们只需要爬上一座高山就能进入目标地点。不过这一次敌人的守卫火力变得十分强劲，建议玩家以需要摧毁的目标作为掩体，直接躲在角落里安装 GE-64，之后远远逃离引爆目标物体即可。原以为终于可以保持衣服干燥结束任务，结果在逃跑阶段，我们还是要从水路离开，Rico 的湿身福利也只能继续上演。

THE SHATTERER OF WORLDS

消弱了要塞的防守后，我们要拿下 FALCO MAXIME 才能继续此任务。经过叛军的多次行动，Di Ravello 的势力元气大伤，解放战斗也已经到了可以与 Di Ravello 进行最后决战的时刻。行动前总统 Rosa 找到了 Rico，许以好处希望 Rico 能留在故乡继续保护这里的人民。不过战斗尚未结束，敌人仍未灭亡，一切还是要到胜利真正到手后再说。之前虽然已经拿下了 FALCO MAXIME 要塞，但是要塞内的主控制塔并没有被叛军控制，Di Ravello 方面以此为契机反动反扑，叛军方面只好兵分两路，Dimah 前去破解控制塔，Rico 则负责正面战场的对决。此任务分为三个阶段，玩家需要先保护己方的士兵不被敌人的狙击手杀死，由于狙击手的位置系统会给出提示，难度上低了不少，是近身解决还是远距离互狙就看玩家个人喜好了。保护完这一批友军后，需要继续赶往第二个目标地点，这里是一场平原上的战斗，敌人有坦克和装甲车，这里的坦克基本等于送上门的火力支援，抢下一辆后三两下即可解决战斗。任务最后驾驶战斗机重新回到 FALCO MAXIME 要塞的主控制塔，随即触发剧情。

经过了一番尝试，Dimah 依然没有方法顺利拿下主塔的控制权，为了尽快解决战斗避免国家的人民继续遭受苦难，Dimah 选择与这座控制塔同归于尽。Rico 虽然试图劝解她不要这样做，但是 Dimah 趁 Rico 不注意的时候，按下了他的钩爪，Rico 正好被一架驶过的飞机远远地带离了控制塔。当他回过头时，要塞内无数导弹已经腾空而起，控制塔被淹没在了漫天的浓烟中，要塞最后爆炸时那一瞬间绚烂的烟火，仿佛是在为 Dimah 进入天堂所作出最后的道别。



SON OF MEDICI

虽然叛军已经解放了 Medici，但是 Di Ravello 却在叛军的打击中成功逃脱，为了让国家得到真正的和平，Di Ravello 自然是非死不可，以杀死将军为目标，我们开始了游戏中的最后一个任务。根据提示驾驶战斗机来到地图西北角的岛屿后，即可进行游戏的最终 BOSS 战，在开始任务前必须提醒各位玩家，BOSS 战中除了使用空投资源外，无法得到任何资源补给，所以一定要提前做好充分准备。在前往任务中的路上，Mario 会和你谈论摆平一切后的打算，他会告诉 Rico 自己可能会去做一些小生意，然而面对通关后的白金 / 全成就要素，我们怎能懈怠!

来到小岛后，BOSS 正式开始，此时 Di Ravello 驾驶着一架具有护盾功能的武装直升机，在直升机开启护盾时，玩家是无法对其造成伤害的，必须等待护盾开始充能时的一小段失效时间进行输出。由于 BOSS 血量极厚，通常一轮武器的弹药只能打掉它半血左右，之后呼叫弹药支援时一定要尽量远离 BOSS，避免捡枪时遭受攻击。战斗中躲避 BOSS 攻击时，随便找一个凸起的岩石就几乎可以让 BOSS 所有的攻击落空。

正面决斗过于费时费力，所以其实这场战斗有一个快速通过的办法，玩家只需要在 BOSS 护盾充能时使用组合钩爪，将直升机牵引向地面或山坡，使其坠毁即可秒杀 BOSS。

将直升机击毁后，Di Ravello 满脸血污的爬了出来，知道自己死期将至，这位将军也不禁追忆起自己的一生，遥想当年自己也是一名有志青年云云，不过与他仇深似海的 Rico 可没时间听他说完遗言，当 Rico 掏出手枪后，玩家可以根据系统提示按键解决 Di Ravello，而如果玩家选择不扣下扳机的话，Di Ravello 则会在说完台词后纵身跳入火海。







游戏彩蛋

虽然游戏玩起来重复度较高，地图也显得十分空旷，不过贪玩的制作组却在游戏中设置了不少彩蛋，这也为玩家探索地图的过程增添了不少乐趣。这里就为大家简单介绍下游戏内已知的彩蛋内容及对应位置。

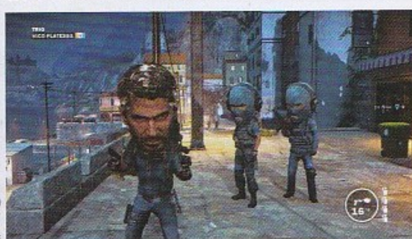
1.虫洞传送门　坐标：N 40 42.268/E 5 35.201

在这个坐标点的山顶上，玩家会看到一个类似与垃圾场的地方，在场景中间位置有一个禁闭的通道，玩家只要在旁边的机关按照“143421”这个顺序按下开关，就会打开通道的大门，跳入此通道后，玩家会发现在这条通道内如穿梭空间一般，抵达出口后主角会被传送到地图的东部区域。



2.气球手枪　坐标：N 40 42.603/E 5 35.096

来到此处坐标后，玩家会在VICO PLATESSA区域的一个房顶上获得一把神奇的搞怪武器，被这把武器击中的目标头部会变得非常巨大，效果十分滑稽，而被此枪命中的敌人，在死亡后就是像《MGS V》中被回收的敌人一样，升上高空消失不见。不过需要注意的是一旦开启此彩蛋玩家的头也会变得同样巨大，此时就必须将这把枪换下并重新进入游戏才能将其效果取消。



3.冲锋枪篝火　坐标：N 40 41.217/E 5 35.024

这个地方我们会看到一把冲锋枪被插在地上，前去互动的话，枪械底部就会冒出火焰，同时游戏想起一阵令人心悸的钟声。这种感觉仿佛令玩家一下子想起了，在那个暗黑世界中滚来滚去的噩梦。当然就今年来说，听到这个钟声的人，除了《黑暗之魂》也有可能会想到《血源诅咒》。



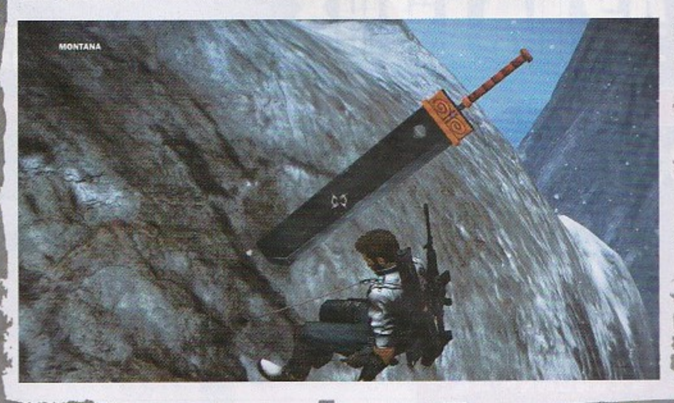
4.流浪小狗　坐标：N 40 43.378/E 5 37.045

来到这里后，玩家会听到一阵小狗的叫声，自己找一找你会发现在路边的垃圾堆里有一只脏兮兮的小狗。只要玩家出现在它附近，它就会开始跟着玩家移动，我们可以将它带来马路对面的狗屋中，之后就可以在游戏的暂停菜单中开启特殊的小狗模式，此模式下，玩家攻击其他单位后就会出现一些文字吐槽。模式的具体开启位置在OPTIONS下面的GAMEPLAY中，在此处将最下面的DOGE一栏改为开启即可。



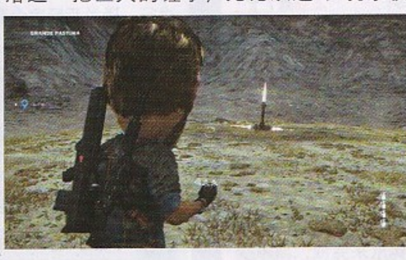
5.破坏之剑　坐标：N 40 48.285/E 5 43.366

在这个地方，我们能够在山崖的峭壁上找到一把巨大的武器，这把剑看上去是不是很像SE旗下著名游戏《FF7》主角克劳德的破坏之剑。



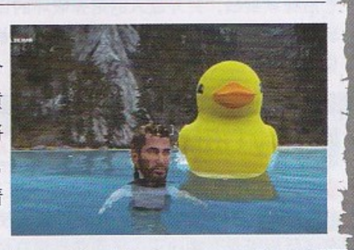
6.雷神之锤　坐标：N 40 48.565/E 5 43.862

与破坏之剑同在一座大山上，我们可以在这个坐标点找到一个巨大的陷坑，而在陷坑中间，则落这一把巨大的锤子，无论从造型还是环境的打造上，这把锤子应该都是雷神之锤无疑。这个锤子的另一个有趣之处在于，无论玩家使用手段都无法拿起锤子，这个设定是不是也很符合雷神之锤的背景呢。连续发现两件神器级别的武器，不知道Medici这个多灾多难的国家，历史上是不是也曾发生过一场惊天动地的大战呢？



7.大黄鸭　坐标：N 40 46.346/E 5 42.802

在一片破波荡漾的湖水边上，静静地躺着两只鸭子，是的，这个鸭子的造型就是近年来大火的大黄鸭。而且不光有造型，如果玩家将这两只大黄鸭拖入水中就会发现，它们竟然是以台载具，坐上去绕着湖兜两圈实在是拉风至极。



8.Medici公牛 坐标：N 40 49.046/E 5 36.709

来到此处后，玩家会首先发现一个叫做“一英里”的废弃酒吧，至于“一英里”的含义，由于内容比较敏感，这里为大家提供两个关键词大家联想一下，“飞机”和“震动”，至于能想到什么就要看大家的想象力了。而此彩蛋的真正内容当然不是这个特殊的酒吧，玩家只要在这附近转悠两圈就会找到一只公牛，这只牛不仅犄角上带着象征着友军的蓝色标识，仔细看的话还会发现它们的屁股上烙印着叛军的标志，所以没错它就是我们叛军的财产。



既然是自己的公牛，就不能只是看看这么简单了，这只牛和大黄鸭一样，也是可以骑上去的。所以如果你找到它的话，就赶紧跳上牛背，体会一把作牛仔的感觉吧。

完成十数个小时长度的剧情模式后，本作就会陷入极度的“无聊”之中，因为不再拥有任何剧情内容，玩家能够在游戏中所做的只有完成挑战，重复解放据点，进行要素收集，以及百无聊赖地打打杀杀。如果不是因为有奖杯/成就的强制要求，可以说本作是一款极其不耐玩的游戏，然而对于全奖杯/成就强迫症玩家来说，这款游戏却能够杀死你近百小时的人生。从难度上将，本作除了所有挑战获得全五个齿轮外技术都没有什么特殊的要求，玩家可以轻松获得与挑战无关的所有奖杯。之后要面对的就是与数十个挑战艰苦战斗。

推荐完美路线

前期游戏时，推荐玩家先通过各种手段添加一些一起游戏的好友，优先完成所有与联机相关的奖杯/成就，之后就果断关闭网络连接，开始自己独行侠一般的游戏旅程。这么做的主要原因是因为SE的服务器实在十分不给力，即使只提供数据比对的服务，服务器依旧会时不时断开连接，有时重新连接一次可能就会消耗掉近十分钟的时间，加之游戏本身已经十分缓慢的读盘时间，这对玩家来说简直是噩梦一般的体验。之后一边完成剧情模式，一边熟悉游戏的操作手感，期间遇到收集要素顺便取得，看到挑战的话也要进去尝试一下，但切记如果觉得挑战时有不小难度，拿下一两个齿轮就要果断放弃，在获得到更加优秀的装备和更多的技能后再来挑战，这样可以节约不少时间。完成剧情流程后，应该也获得了不少好的载具或装备，这时才回头一个一个清理游戏中的挑战。同时，解放区域后，收集位置会显示出来，此时顺便将收集要素补齐，在前往挑战的路上一旦遇到收集就马上前去拾取。这样获得全挑战的齿轮后，游戏也基本可以同步达成全奖杯/成就。



奖杯攻略 PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
48	35	10	2	1

XOne版

成就点数	1000/47 个
全奖杯/成就难度	6/10
全奖杯/成就所需时间	75 小时以上
在线奖杯/成就	有
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯/成就	无
奖杯/成就BUG	无
特殊需求	无

King of Medici
取得条件 获得游戏中本奖杯以外的所有奖杯。



...Without Bullets! 20点/🏆
取得条件 在一个军事基地内不使用任何武器，手雷或爆炸物来摧毁所有目标。

获得方法 此奖杯/成就一定要尽早取得，如果前期错过的话，就果断先将其放到一边不去理会，不要尝试在游戏剧情流程中盘顺势解锁，因为首先这个奖杯/成就要求的据点类型必须为基地（Base），所以其他类型的据点都是不适合的，同时解锁此奖杯/成就时基本就是需要玩家使用钩爪来完成，而不少基地内的建筑在初期时使用钩爪是无法快速解决的，这就为挑战增添了不小的难度，建议等到习得更多的技能后再进行挑战。不过好在此奖杯/成就可以死亡后继续挑战，另外敌人的炮弹破坏的目标也算在玩家身上，所以难度上倒也不高，建筑目标的弱点部位可以参考前文内容。



My Little Rocket Man 20点/🏆
取得条件 使用钩爪将敌人挂在天然气罐上。

获得方法 正如条件要求，只要将敌人使用组合钩爪连接到天然气罐即可，无需将气罐打烂或者其他额外要求。

This was Supposed to be a Western 20点/🏆
取得条件 不离开载具摧毁一座军事基地的所有目标。

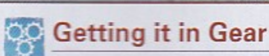
获得方法 获得此奖杯/成就推荐在完成剧情模式后进行，通关后玩家会获得最终BOSS驾驶的直升机，这架飞机开启护盾后可以无视防控武器，摧毁基地时只要保证驾驶不出现问题，解锁奖杯/成就没有难度。主要注意的是，部分基地因为需要开启开关后，才能破坏目标，所以这一类基地都是不能完成此挑战的。

You're Outta Here! 20点/🏆
取得条件 在敌人身上设置推进炸药，将他们炸上天。

获得方法 需要习得EXPLOSIVES MODS技能树下的BOOSTER ENGINES的一个技能，之后选择GE-64并在敌人士兵身上设置一个炸弹即可。



Bragging Rights 10点/🏆
取得条件 在游戏的挑战模式中获得比自己得分高的线上玩家更高的分数。



Getting it in Gear 10点/🏆
取得条件 在挑战模式中获得3个齿轮。

You've Got Gear 15点/🏆
取得条件 在一场挑战模式中一次获得5个齿轮。

A Real Gear-Getter 20点/🏆
取得条件 每个挑战模式都获得至少3个齿轮。

All the Gears 40点/🏆
取得条件 每个挑战模式都获得5个齿轮。



(Just) Causin' Chaos 10点/🏆
取得条件 获得一千点混乱值。

Chaos Is My Middle Name 30点/🏆
取得条件 获得十万点混乱值。



Chaos Millionaire 45点 /

取得条件 获得一百万点混乱值。

获得方法 一百万这个数值看起来很多，但是其实并不需要刻意去刷分，因为玩家在后期进行技能挑战时，同样仍然可以获得大量的混乱值，所以无需特别为此浪费时间。

Earth, Wind and Sea 25点 /

取得条件 解锁反叛军投放补给中陆地，空中和海上载具里的各至少一种。



Caught 'Em All! 30点 /

取得条件 把所有可以收集的载具全部带到Mario的车库。

获得方法 这里说的载具不只包含路上载具，也就是说飞机和船只也要获得，虽说本作载具的手感一塌糊涂，但是制作组却非常厚道得在游戏中添加了数量众多的载具，所以完成这个奖杯/成就也成为了一件相当耗时的任务。首先要记得在LAND VEHICLE MODS的技能树下，开启VEHICLE DETECTOR这个技能是可以实时提醒玩家尚未获得的载具的，如此一来多数时候都不会错过未获得的载具。当收集达到一定完成度后，有几辆车是比较稀有的载具，可能会出现在独立的岛屿上面，此时玩家如果学会了钩爪的高级技能可以使用飞机直接将载具托运走，但如果尚未获得技能又不愿意错过载具的话，可以将车辆开进水中，在使用钩爪与船只连接，开到靠海的车库后重新将车辆打捞上岸，依旧可以完成收集。另外想要查看尚未获得的载具可以在REBEL DROP的载具选单下确认，载具后面会有一个提示符号，这些符号对应着可以通过何种途径获得该载具。如果实在懒得收集汽车，可以发现每次玩家开始游戏时，身边几乎都会出现一辆值得收集的车辆。

Tomb Raider 15点 /

取得条件 在每一座坟墓前表达你的敬意。

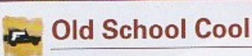
获得方法 这是一种比较特殊的收集，古墓的造型就是一座长满花草的坟包，不过因为位置大多分布在荒郊野外，找起来的话会比较麻烦。

Remember the Fallen 20点 /

取得条件 点燃每一座反抗军神龛的蜡烛。

Diary of the Madman 20点 /

取得条件 收集所有Di Ravello的录音带。



Old School Cool 20点 /

取得条件 收集所有老式武器和载具零件。

Consummate Daredevil 20点 /

取得条件 完成游戏中每一个飞车点。

No Stone Unturned 35点 /

取得条件 在地图中找到每一个收藏品。

Top of the World 15点 /

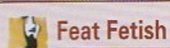
取得条件 来到地图中的最高点。

获得方法 游戏中的最高点是位于游戏剧情流程中，最后一个要塞旁边的大山上，最高的山峰上有一个小型建筑作为标记，非常容易辨识。具体坐标为（N 40 48.094/E 5 43.229）。

Anything You Can Do... 15点 /

取得条件 在线上评分中将自己的一项成绩超过一名挑战自己的玩家。

获得方法 此奖杯/成就需要有一名玩家向你发起CALL OUT的挑战，之后在LEADERBOARDS下进入CALL-OUT INBOX之后才可以进行得分挑战。



Feat Fetish 20点 /

取得条件 触发游戏的每一个壮举。

获得方法 打开菜单后，来到LEADERBOARDS，在FEAT SCORES的选项中玩家就可以查看自己已经完成的壮举分数了，如果是尚未激活的壮举则以一个横杠显示，这些壮举本身没有难度，基本上玩家在游戏中即可解锁大部分内容。这些壮举也没有分数要求，只要激活即可。通常玩家有两个可能会错过，一个是"LAND HO！"这个壮举的内容是要求玩家将船只开上陆地，另外一个是"ENDLESS RUNNER"，这个壮举是要求我们使用驾驶Soap Box Car，这个东西的位置位于"INUSLA FONTE的CIMA LEON：CENTCOM基地的门口"，出门后左边就可以找到它，这是一辆木质的玩具小车，名字叫做"THE ROCKET"，由于车辆本身没有动力，所以玩家需要将它拖拽到下坡路段才可以行驶，开上去后随意驾驶一段路程即可。





Vive Le Revolution 15点 /

取得条件 解放地图上一个区域。

Take That, You Pipeline Jerks 10点 /

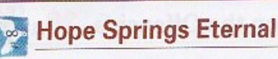
取得条件 完成剧情任务：THE SECRET OF VIS ELECTRA。

Baker's Dozen 20点 /

取得条件 解放十三个敌方设施。

Taming the Dracon 30点 /

取得条件 完全解放INSULA DRACON。



Hope Springs Eternal 30点 /

取得条件 完全解放INSULA FONTE。





Heart of Stone 30点 /

取得条件 完全解放INSULA STRIATE。



MONTANA



Unlocked and Fully Loaded 40点 /

取得条件 解锁反抗军空投补给菜单中的所有武器及载具。



Enjoy Your Homecoming 10点 /

取得条件 完成剧情任务：WELCOME HOME。



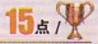
What a Disaster 15点 /



取得条件 完成剧情任务：A TERRIBLE REACTION。



The Power of Bavarium 15点 /



取得条件 完成剧情任务：A LONG AND DANGEROUS ROAD。



These Mines are the Pits 15点 /



取得条件 完成剧情任务：THE GREAT ESCAPE。



F!#& YOU, MISSILE 20点 /

取得条件 完成剧情任务：MISSILE COWBOY。



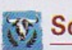
Finally on the Offensive 20点 /

取得条件 完成剧情任务：TANGLED UP IN BLUE。



Mistakes and Triumphs 20点 /

取得条件 完成剧情任务：THE SHATTERER OF WORLDS。



Son of Medici 30点 /

取得条件 完成剧情任务：SON OF MEDICI。



Winner Takes All, Again 50点 /

取得条件 游戏完成度达到100%。



Can't Touch This 10点 /

取得条件 在游戏中触发自己的成绩与其他玩家的数据相比较。

获得方法 打开菜单选择 LEADERBOARDS，在任意记录下点击△/Y 键呼叫好友进行在线挑战。



Forgive Me, Father... 10点 /

取得条件 在一所修道院内与神父对话来清除五级热度的追缉。

获得方法 需要注意的是，这里说的修道院内的神父，并不会出现在城镇中的教堂内，而只会在地图上以尖顶建筑图标显示的 SANCTE LUCAS 这个类型的修道院内。当玩家被通缉后，只要来到这附近就会看到门前站着一名神父，此时与之对话即可进入修道院躲避，同时解锁奖杯 / 成就。



MOD Initiate 10点 /

取得条件 解锁一个技能，并且学习它。



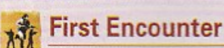
MOD Specialist 20点 /

取得条件 解锁一个类型下的所有技能。



MOD Tinkerer 35点 /

取得条件 将游戏中所有技能解锁并使用。



First Encounter 10点 /

取得条件 完成一次随机任务。



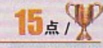
Supply and Demand 15点 /

取得条件 通过完成遭遇战来解锁10个友军补给点。

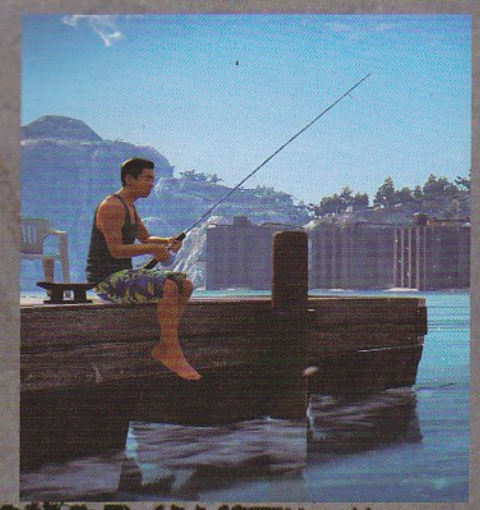
获得方法 当玩家遇到名为“Out Of Gas”的随机任务后，完成他们就可以在地图上解锁补给点，此任务通常出现在己方据点附近。



Three Holy Hideaways 15点 /



取得条件 通过完成遭遇战来解锁3个藏匿点。





Beyond Eyes

超越视界	Team 17	动作
XOne	Beyond Eyes	美版
	2015年8月4日 / 售价为14.99美元	本地1人 / 对应年龄：全年龄

我们第一次看到《超越视界》是在2015年的E3上，这款采用水彩画风格的下载游戏一下子就吸引了玩家的目光。游戏的主人公是一名失明的小女孩Rae，为了找回她曾经的伙伴猫咪Nani，她独自一人勇敢地踏上了冒险旅程。由于Rae是盲人，所以她只能通过自己的感觉来判断自己身处的环境，这使得游戏中玩家的视界始终只有很小一块，而且还会不时地发生变化，这也正是游戏的最大特色。喜欢小清新风格的玩家一定要试试！

文 纱迦 美编 anubis

综述

成就总数	1000点/10个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	2小时
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

本作是一款难度很低的成就神作，游戏中有着很多说不清道不明的收集，但由于触发简单，场景不大，就算没有攻略，玩家自己去场景中探索也问题不大。总的来说按照下文我们的流水帐攻略就可以确保全成就，万一有遗漏，也可以通过选章来补回。

游戏中的收集可以分为两类，第一类是Nani experience，简单来说就是猫咪留下的痕迹，找到之后会以剧情的方式触发，十分明显；第二类是true identity，即物体真相。因为Rae看不见东西，所以游戏中的某些物体会和她的想象不一样，比如以为是喷泉的物体靠近后发现是个下水道口等等，这种东西一般会在远处以黑气缠绕的形式出现，靠近后就会变成真正的形态，这就需要玩家多在场景中探索了。

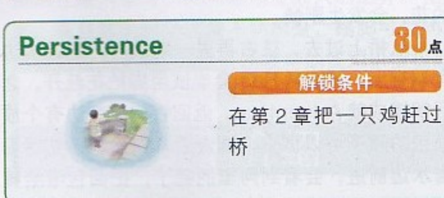
除此之外，游戏中每章还有一些特殊要求成就，具体请参见下文。流程方面通关没有什么问题，惟一需要注意的是部分物体可以按A键互动，记住这种提示的颜色就可以了。

Adventure 80点
解锁条件：在第4章用脚把花赶开


Thoughtful 60点
解锁条件：在第4章用面包喂鸭子


Courage 80点
解锁条件：在第2章用花喂牛

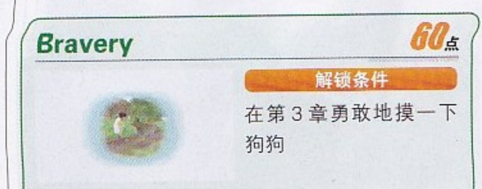

Imagination 200点
解锁条件：找到所有的猫咪痕迹


Persistence 80点
解锁条件：在第2章把一只鸡赶过桥

Attraction 80点
解锁条件：在第6章找到5只蝴蝶


Lonely 60点
解锁条件：在第3章坐一下秋千


Truth 100点
解锁条件：揭示所有的物体真相

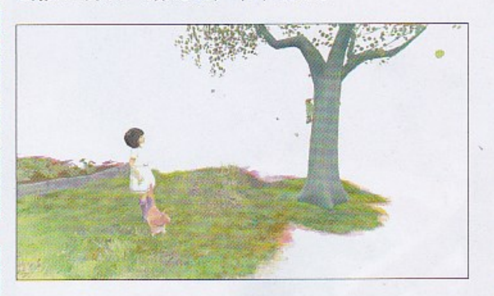

Bravery 60点
解锁条件：在第3章勇敢地摸一下狗狗


Closure 100点
解锁条件：游戏通关

全成就流程攻略

第1章

当猫咪跑掉之后，游戏正式开始。本章的玩法很简单，只要在场景中不断寻找猫咪即可。途中Rae会经历四季的变化，给人留下深刻印象。当按A打开一扇门后，本章结束。



第2章

开始后先往前，很快会发现一个疑似猫咪钻过去的栅栏，于是Rae也爬了过去，这是第一个猫咪痕迹。过桥之后看到远处的喷泉，但靠近之后才发现原来不是喷泉，而是下水道出口的水声，从而解锁第一个物体真相。沿着道路往前，会看到远处有晾晒的衣服，但靠近之后才发现是稻草人，从而解锁第二个物体真相。

继续往前，爬过一个和之前一样的栅栏，往前会有剧情，各解锁一个猫咪痕迹和物体真相。猫咪痕迹和物体真相绝大部分都是剧情强制解锁的，下文仅对会错过的部分进行说明。继续往前会看到一头牛被关在栅栏里，从前方的花坛里按A取得花来喂牛，第一次Rae会被吓倒，第二次喂就会成功，从而解锁成就Courage。喂完牛后回头沿河边走，过桥后会看到远处的乌鸦，但走近才发现是鸡，解锁新的真相。按A打开鸡笼的门，现在你需要将一只鸡赶出笼，然后沿着道路赶过桥，过桥之后就可以解除成就Persistence。

此时又回到了牛圈，往其前方沿着道路走，过一会儿发生剧情看到猫咪。再往前是一片黑色的雾气墙，往右走会看到啄木鸟，但靠近后才发现是信号灯。按A调查信号灯就会出现新路，走过去就完成本章了。



第3章

往前走会看到猫咪。继续往前会看到发着黑气的汽车，靠近之后才发现是一个推着除草机的男人，解锁新的真相。过桥后会看到狗，再往前经过一扇门后有猫咪的剧情。

这段剧情后从来的门返回，一直走到看到狗后，往右边贴墙前进。这样会来到狗的后方，靠近后有剧情，狗跑到男人那里去了。这时往前就会来到大路上，沿着大路一直往前，直到左边出现一根电线杆时往左转。之后一直贴着右边的花丛前进，最后来到河边，发生猫咪的剧情。

沿来的路返回有电线杆的大路上，继续往前走，很快就会有剧情，遇到Lily要求你帮忙寻找她丢失的球。还是沿着大路往前，直到看到恶狗。这时沿右边的栅栏前进，绕大半圈后就会进入栅栏里，这里会看到一个跷跷板。按A调查矮的那头，就会发生猫咪的剧情。而在跷跷板旁边还有秋千，按A即可玩上一把，之后解锁成就Lonely。从这个游乐场的另一头出去，沿着小路很快就会看到前面的电线杆，在这片草地上可以找到球。把球交给Lily，Lily会把狗引走。这时就可以往狗的方向前进了，爬过栅栏之后会被狗追，这时先后不断后退，待Rae摔倒之后，就可以勇敢上前调查狗狗，这样就能解锁成就Bravely。这段剧情后回头往前，再爬过一个栅栏后就可以完成本章了。



第4章

一直往前会看到猫咪。继续往前会来到大道上，沿着大道往前，很快就有剧情，Rae被鸽子吓倒之后，往回走，看到来时的桥后往右，沿着小路一直前进，过了一座桥后，左边会看到被黑烟笼罩的汽车，靠近后会有变化。继续往前会看到狗，从狗的右边走会发生狗追人的剧情。之后从旁边打开的铁门里进去，会发生猫咪的剧情。剧情后从铁门出去，来到水边上桥，调查桥中央的花，会发生剧情。

从桥上过去，往右再进一扇铁门，靠近水边有调查点，调查后Rae会尝试用脚把花赶开，之后解锁成就Adventure。返回铁门处旁边有个放面包的箱子可以调查，调查后拿到面包，然后沿着水边前进，会看到河里的鸭子，把面包喂给鸭子就可以解除成就Thoughtful。

解除这两个成就后，回到过桥后的大道上前进，又会被一群鸟吓到。此时往回过桥，这时天上会下起雨来。往前会看到男人从一边走过，从他走的方向前进过桥，一直回到本章一开始的地点，然后绕过左边那群鸟一直往前，就会发生打伞的剧情，之后就完成本章了。



第5章

先一直往前走，左手边有栏杆，走到头看到猫咪，就可以从栏杆下的路往起点走了。听到风声后，在前面的路口往右转，一直往前看到几个箱子，靠近后会变成下水道口。在下水道口附近的垃圾箱处，又有猫咪的剧情。然后从这附近一条两边都是栏杆的路下去，这片区域全是雨，白茫茫的什么都看不见，你需要找到一个剧情点，看到猫咪蹲在桶上。之后从桶旁边右边是栏杆的路上去，一直往前，来到冰淇淋店，旁边的桌子上有个东西会倒下来。此时前方会看到有秋千的游乐场，再往前就到了海边。保持栏杆在你的左边，沿着栏杆一直前进，最后来到两边都是栏杆的栈桥上，走到尽头会出现一艘轮船。从新出现的路一直向前，来到一个比较大的区域后依然是保持栏杆在左边前进，前面会看到两只猫，分别靠近这两只猫后发现不是Nani。再往前走就完成本章了。

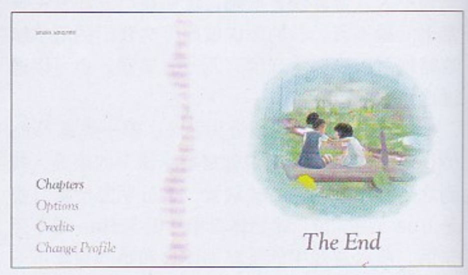


第6章

本章比较特别的是要收集5只蝴蝶，收集时会有一个音效，之后它们会围着你飞。

首先沿着铁轨一直往前，走到尽头后往右，这时附近的草丛里有第一只蝴蝶。来到水边会有剧情，路上就能找到第二只蝴蝶。之后离开水边往树林走，来到一处左右都是石墙的地方（其实是隧道）后会看到猫咪，正常情况下此时应该解锁成就Imagination。

从隧道出来后搜索右边，很快能找到第3只蝴蝶。继续往右会看到瀑布，旁边又有隧道，进去之后有铁轨。沿着铁轨搜索能找到第4只蝴蝶。返回瀑布区域，沿着水边走，会看到水上的三块石头。从石头上勇敢地走过去，然后往左走，经过几段低矮的石墙后前方有个铁栅栏，就在旁边就有第5只蝴蝶，解锁成就Attraction。铁栅栏后面是栋房子，返回石墙区域，某个石墙有缺头，Rae会摔进去，这里是墓园，来到有Nani的墓碑后发生剧情，这时游戏事实上已经通关，最后两个成就也将依次跳出。不过故事还没完，在STAFF之后还有发展哦！



文 纱迦　美编 anubis



枪、血、黑手党　动作
XOne　Guns, Gore & Cannoli　美版
2015年9月25日　本地1~4人、在线1~4人　对应年龄：15岁以上
售价为9.99元

初看本作之际总会想到《勇敢的心 世界大战》，两者都采用了近似的2D卡通画风，但内容方面就是判若云泥了。本作只是一款强调暴力的动作游戏，游戏背景是上世纪20年代的美国，主人公是黑帮成员，而且还要打丧尸。本作于2015年12月推出了PS4版，并自带中文版，奖杯设置和成就一样。但游戏存在严重的奖杯BUG，本文就先不介绍了。

综述

成就总数	1000点/21个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	5小时
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

本作全成就的过程十分简单，不过有几个成就还是需要一些技巧的。从成就列表来看，本作有最高难度通关的成就，而最高难度相当夸张，但事实上这并不是什么问题。因为该成就的判定时机是过关后的读盘阶段，玩家可以用任意难度进行游戏，在打死最终BOSS后迅速按MENU键把难度设为最高，这样系统就会认定你是最高难度通关了。而且打死BOSS后有一段不短的空白期，足够玩家改难度了。

不过尽管如此，游戏的特定关卡有一些限定条件的成就还是有一些难度的，这需要玩家稍加练习。另外本作支持多人合作，这样打起来会轻松不少。不过个人感觉单打全成就是完全可行的。最后，这些限定条件的成就全部可以在通关后选关获得，第一遍游戏时只要专心通关即可。

操作说明

本作是一款操作十分简单的游戏，但游戏的难度也在于操作上，因为游戏中X和Y键是换枪，而LB是扔燃烧瓶，RB是上弹，个人对此表示极不适应。当然如果肯多花些时间的话相信是能够适应的，但对于一款成就神作来说想必大家都是急着赶紧全掉，所以应该不会有人这么做。所以我相信全成就的时间内大家都会和我一样被换枪和上弹的操作给恶心到，如果你是我这样的满弹强迫症患者的话就更痛苦了。

游戏中另外一个需要注意的操作是按B键使出的踢脚。踢本身的攻击力极低，它的作用主要是防止敌人靠近，同时能迫使敌人后退并产生硬直。而且和大部分武器不同的是，踢脚可以同时对复数敌人生效，因此在游戏中的实用价值极高。但玩家在空中时不能踢脚。

武器介绍

闲话说完，接下来开始正题。游戏中一共有9种枪械，它们会在游戏中先后登场，当玩家靠近后就可以自动拾取，弹药的补给需要吃下对应的武器或弹药。这9种枪械在游戏中以上五下四的方式排列，下面分别进行介绍。



手枪（上排左一）

最基本的武器，弹数无限。当玩家和普通敌人处于同一水平线时，站立的手枪子弹正好能命中头部，从而轻松实现爆头。手枪的缺点是威力小，射速慢，而且完全没有穿透力，一颗子弹只能攻击一个敌人。

霰弹枪（上排左二）

和传统游戏中的霰弹枪类似，威力大，具有良好的击退效果，需要在近距离才能发挥最大威力。缺点也很明显，弹数少（只有两发），上弹慢。另外霰弹枪尽管有不错的穿透力，但依然是有局限性的，不能指望它一枪打穿密集的丧尸群。霰弹枪默认攻击高度不是头部，对付巨大敌人时可以尝试跳起来一枪爆头。

机关枪（上排左三）

能够高速连发，但默认攻击高度低于头部，面对群尸时虽然效果不错，但相当耗弹。在后面几关由于是敌人的主力武器，所以可以拿出来尽情使用。



左轮（上排左四）

手枪的威力加强版，不仅威力大，而且也是打头部，虽然射速慢、弹数少，但已经足够。左轮的穿透力是手枪的一倍，也就是说一颗子弹只能打穿两个敌人……总的来说如果不是弹药不好找，当主力武器是很不错的。

猎枪（上排左五）

猎枪和霰弹枪的作用类似，有效杀伤距离更远，拥有更大的弹夹，穿透性似乎差不多，单发威力和击退效果则有所不如。默认攻击位置也不是头部。

火焰喷射器（下排左一）

具有完全穿透力的强力武器，攻击距离虽短，但能同时燃烧前方的全部敌人，而且威力大，弹数也不少，在第一场BOSS战中能起到很好的效果。另外也没有上弹的烦恼，就是弹药补给不多。

火箭筒（下排左二）

拥有顶级的威力、击退力、穿透力，缺点是上弹巨慢，弹药补给极少，只建议用在最关键的时候，尤其是 BOSS 战。

重机枪（下排左三）

个人没发现它和机关枪有什么明显的区别。

电光枪（下排左四）

这把枪命中敌人后会形成连锁，将附近的敌人也电晕，威力不低，而且能强制中断敌人的动作。缺点是入手时间太晚，射程太短，在 BOSS 战中完全派不上用场。

成就 / 奖杯详解

Popcorn Maker 25点



解锁条件 累计爆头 50 次

获得方法 用默认手枪攻击同一水平线上的敌人即可确保爆头，累计 50 个不是问题。

Mafiapocalypse 50点



解锁条件 用一颗手雷同时干掉 5 个敌人

Spicy Meatball Mayhem 50点



解锁条件 用一颗手雷同时干掉 10 个敌人

获得方法 玩家在流程中会看到很多这样的情况，手雷的使用方法是按 LT 键，落地后 1 秒内即爆，十分简单，不用担心。

Cannoli Enthusiast 25点



解锁条件 累计吃下 10 个 Cannoli

获得方法 Cannoli 是意大利西西里的一种小吃，一般翻译成卡诺里卷，或者西西里奶油甜馅煎饼卷。在游戏中 Cannoli 是回血道具，一般来说在检查点旁就有，10 个毫不为难。

Undertaker 50点



解锁条件 累计干掉 400 个敌人

Undead Head Harvester 50点



解锁条件 连续爆头 25 次

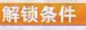
获得方法 用默认的手枪或左轮即可，选择尽量前面的关卡。记得宁可受伤也不要用爆头外的方式杀敌，很简单。

Sonny Goes South 50点



解锁条件 剧情相关（战胜第一个 BOSS）

Mechanic Maniac 50点





解锁条件 累计打爆 10 辆汽车

获得方法 游戏时经常会看到道路上有汽车拦路，对着它开上几枪就爆了。累计打爆 10 辆即可，打爆之后读检查点都行，当然完全没必要。

Verminator 50点



解锁条件 剧情相关（击败第二个 BOSS）

Lead for Dead 50点



解锁条件 累计干掉 1000 个敌人

Boyscout 50点



解锁条件 EASY 难度通关

Goodfella 50点



解锁条件 NORMAL 难度通关

Godfather 50点



解锁条件 HARD 难度通关

Capo Di tutti Capi 50点



解锁条件 IMPOSSIBLE 难度通关

获得方法 如前所述，只要在打死最终 BOSS 后马上按 MENU 键把难度调到 IMPOSSIBLE，这样通关后就能解除全部 4 个难度成就了。时间总体来说是完全够的，至于这一招会不会被修正还不好说。个人认为是不会的，万一真被修正了，那就推荐 4 人合作通关了。注意最终 BOSS 还是具有一定难度的。这场战斗分为 3 个阶段，最后一个阶段 BOSS 会拿着机关枪直接扫射，这个部分需要使用火箭筒作战，在飞艇下面吊着的平台上会有无限的火箭筒补充。BOSS 的扫射可以从平台下面躲过去，每次攻击不要贪多，熟练之后就算直接打最高难度也是可以过的。

Live And Let Die 50点



解锁条件 一次不死的情况下打过 NORMAL 难度的 Bonnino's Stripclub 关卡

获得方法 Bonnino's Stripclub 是游戏的第 5 关，包括第一场 BOSS 战。虽然要求 NORMAL 难度，但改难度大法依然有效。只要在选关时选择 NORMAL，开始游戏后再调回 EASY，打死 BOSS 后调回 NORMAL 就行了。EASY 难度下本关的惟一难点就是 BOSS 战，个人推荐是霰弹枪加火焰喷射器为主，场地中有两个回复道具，一定注意不要提前吃了。

Wicker Man 50点



解锁条件 The Back Alleys 关卡，一次游戏中将 20 个敌人踢进火里烧死

获得方法 The Back Alleys 是游戏的第 4 关，这里有很多大火堆，用 B 键踢进去 20 个敌人毫不为难。难度可以调 EASY，没有影响。

Alive and Kickin' 50点



解锁条件 不杀死任何敌人的情况下完成 Army Stronghold 关卡

获得方法 Army Stronghold 是游戏的第 6 关，我们必须在不杀死任何敌人的情况下过关。这是游戏的一大难点，虽然本关有个 NPC 跟着打酱油，但指望他帮你开路是不行的。玩家要做的事情就是疯狂地往前冲，以检查点为单位反复尝试。这里有几点建议，首先难度当然要是 EASY，然后就记住回收每个回复道具。面对一群丧尸时一定要多跳跃而不是直接走，有那么一两处晚走几秒等丧尸聚拢后一口气跳过去会省不少血。成就只要求不杀人，开枪打破障碍物是可以的。最难关是后面的铁塔，这里有无数的火箭筒兵，你还得慢慢踢开机关才能前进。这里要注意的是回复道具数量并不少，再就是千万别一脚把敌人给踹下去摔死了。至于敌人之间的互伤是没有关系的。

Smokin' Barrels 50点



解锁条件 只使用 Lupara 完成 The Sewer 关卡

获得方法 获得方法：The Sewer 是游戏的第 8 关。Lupara 也就是霰弹枪，上排左二的那把只有两发子弹的枪。这个要求并不夸张，本身霰弹枪就有很不俗的威力，倒是想猛冲的话多半会被老鼠们给围死。

Gunslinger 50点



解锁条件 只使用 Magnum 完成 The River 关卡

获得方法 The River 是游戏的第 7 关。Magnum 就是上排左四的左轮，这应该是所有限定条件关卡成就中最简单的一个了，就算不开枪都可以很快跑到终点，更别提还能使用左轮了。

Its a long way to the top 50点



解锁条件 在不使用任何武器杀死敌人的情况下打过 The Construction Site 关卡

获得方法 The Construction Site 是游戏的倒数第二关。这是游戏的又一个难点。这个成就隐含的意思是可以用脚把敌人踢下悬崖，但任何武器都不能开火。首先当然还是选择 EASY 难度，本关的难点主要集中于中间往上跳的环节，这里的敌人以持枪的人形敌人为主，其中拿霰弹枪的敌人能将玩家一枪打飞，十分讨厌。这里关键要利用丧尸，因为丧尸会无差别攻击人类，所以很多地方缓上一缓的话，丧尸就会和人类斗个两败俱伤了。这个区域的回复道具也不少，可以多加利用。

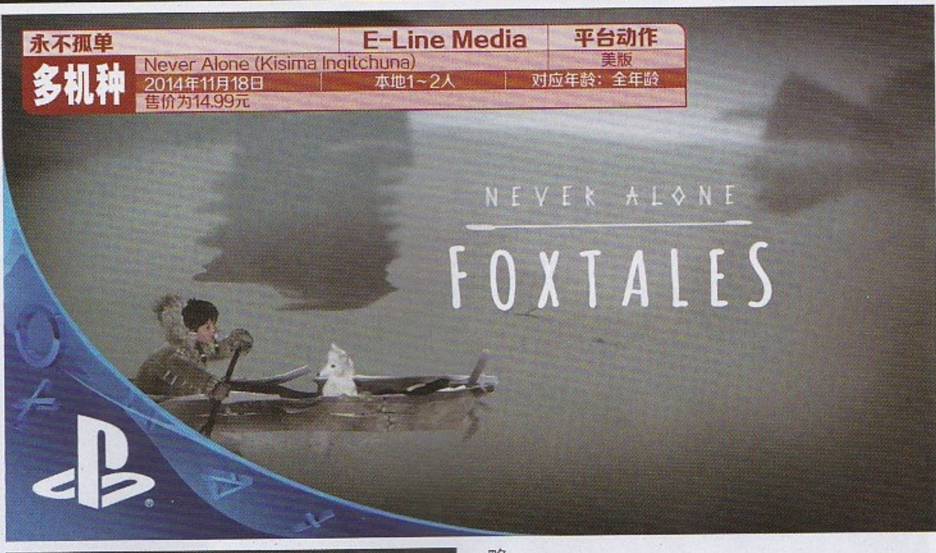
Moonshine Massacre 50点



解锁条件 累计干掉 2000 个敌人

获得方法 正常情况下这应该是每个玩家最后一个成就了。最佳地点是 The Construction Site，开始后左边门里有一群丧尸，前方汽车后有两个丧尸，之后有一群丧尸。这三处敌人只要 3 颗手雷就可以搞定，之后就可以选择回检查点再来了，每次大概能干掉 20 个敌人，正好 1%。实时进度可以从成就列表中查看，没有难度。





《永不孤单》是一款以爱斯基摩文化为背景的平台动作游戏，我们曾经在《次世代专辑》上刊登过攻略。令人意想不到的是，事隔大半年后游戏居然推出了一个 DLC，名叫《Foxtales》。这次我们就会对这个 DLC 进行一次攻略补完，顺便提醒一下，如果你连本篇都没有打的话，可以直接去卖场买同捆版，这样可以节省 1 美元。

文 纱迦　美编 anubis

综述

XOne 版

成就总数	175 点 /4 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	2 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	4	铜杯	2	银杯	1	金杯	1

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	2 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

这个 DLC 和本篇相比，只是增加了划船、扔东西等少量要素，玩法可以说是基本一致的。成就奖杯方面也很单纯，概括起来就是打通外加全收集。由于流程较短，2 小时内就可以轻松搞定。

和本篇一样，游戏的收集要素是以猫头鹰的形式出现的，只要靠近它就算获得，画面上会出现提示。收集要素依然是一些视频文件，用来介绍爱斯基摩文化。下面我们直接给出全收集的攻略。

需要说明的是，本作的 PS4 版可拿 3 遍奖杯，欧版和日版是分开计算的，重度奖杯迷不要错过。

全收集攻略

Cultural Insight 1: The Coastal Brothers DLC 开始后自动获得。

Cultural Insight 2: Seasons of Life 游戏开始后不久，遇到第 2 个水下幽灵时，在冰山上能看到猫头鹰。

Cultural Insight 3: Ice Story 经过两次水下投石头的解谜后，你会回到水面上。此时有很多移动的冰山，往左走就能看到猫头鹰。

Cultural Insight 4: The Provider 经过一连串水下扔石头解谜后，一道笔直往上的水流把你冲上去。然后引导精灵吹走吃人植物，来到居民村。换成狐狸利用连续的爬墙加反弹跳，吓跑高处的猫头鹰。

Cultural Insight 5: Respect for All Things 通关时自动解除。

成就 / 奖杯详解



Trying to Set Things Right 25点 / 铜杯

解锁条件 剧情相关

There Was a Village 25点 / 铜杯

解锁条件 剧情相关

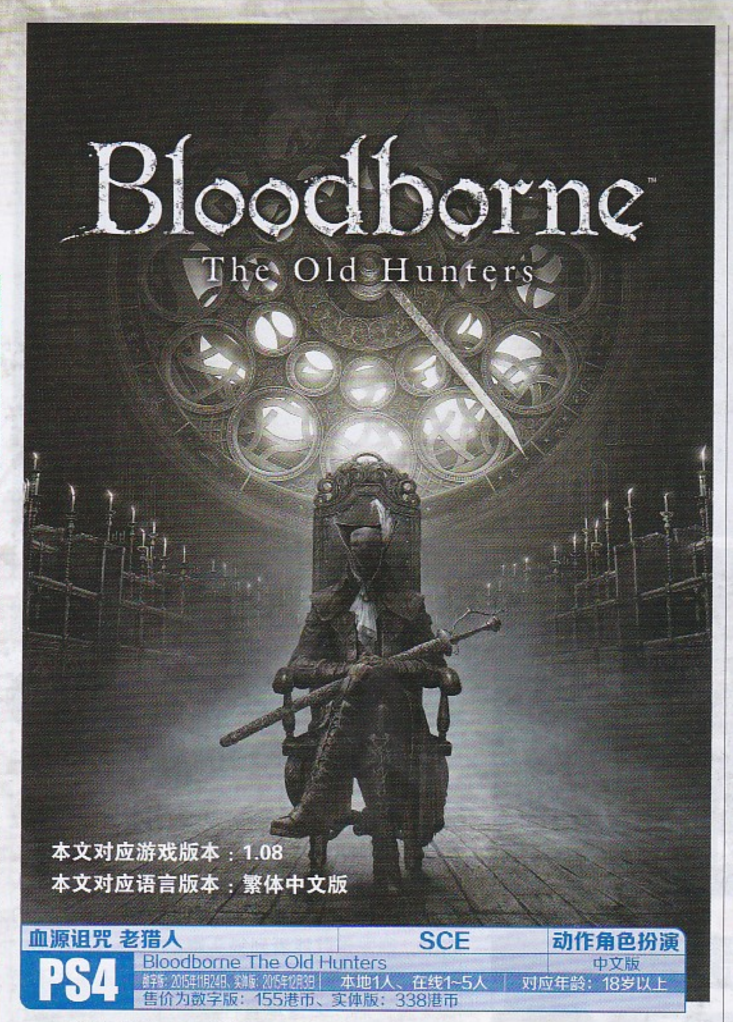
Respect For All Things 25点 / 银杯

解锁条件 剧情相关

River Experts 100点 / 金杯

解锁条件 收集并观看全部 Cultural Insight

获得方法 首先玩家要按照上文的攻略完成全部收集，通关后返回标题画面逐一观看这些视频即可。玩家不用看完，开始播放后直接退出即可。

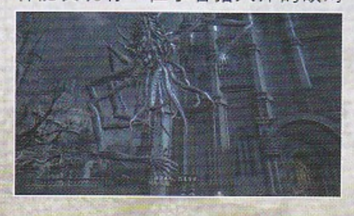


作为《血源诅咒》第一个也是惟一一个 DLC，本作虽然流程不长，但挑战性十足的新 BOSS 以及依旧让人印象深刻的新场景使得本作相当厚道。那么各位猎人，准备好迎接雅南最后的疯狂了吗？

文 三日月　美编 anubis

前期准备

正式进入 DLC 之前，先做点前期准备吧。在本篇中的“禁忌之森”传送点右边的小屋里，玩家能发现 NPC 联盟长，跟他对话后就能获得符文“不洁”。玩家可以通过在他面前使用道具“线形虫”获得道具“联盟之杖”和姿势“联盟誓言”。只要使用的“线形虫”的个数达到 5 个再跟联盟长对话便能触发事件，传送回到大本营后再回到禁忌森林便能获得联盟长的头盔。另外，在第一次使用“线形虫”后回到禁忌之森能发现有一位拿着猎人斧的敌对猎人（屠夫弟弟），解决他后能获得道具**“斑纹之口笛”**。线形虫的获得方法有很多，在解决敌对猎人时几率会获得一些，另外一个获得的方法是装备“不洁”符文联机并协助其他玩家击败 BOSS。



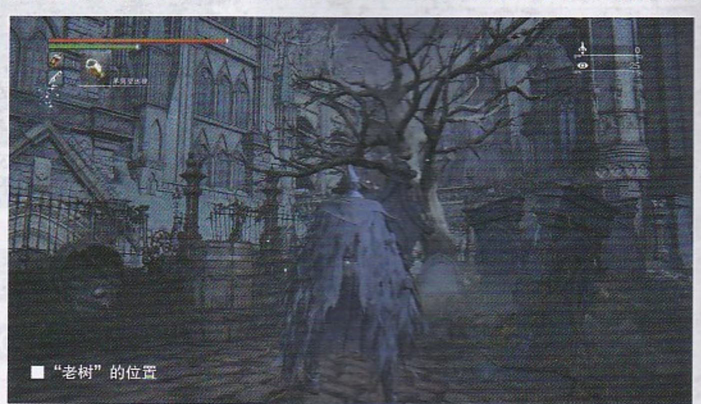
本 DLC 的流程很短，流程和“坑人技巧”都是耳熟能详那一套，只要小心一点还是很简单的。部分新敌人的应付方式会在后文流程中重点标出。不过这“很简单”还是仅限于一周目，二周目以后因为敌人的防御力和血量（特别是 BOSS）会增加不少，虽然打法不变，但容错率会降低不少。自认动作游戏苦手的玩家请尽量在一周目状态游玩本 DLC。

在正式进入 DLC 之前，玩家首先得先找到进入 DLC 的方法。进入 DLC 的方法如下：1. 首先玩家必须把游戏更新到 1.07 版本，而且已经打败了代理人阿梅莉亚，并且处于未通关状态。

2. 调查大教堂祭坛上劳伦斯的头骨，观察游戏能发现时间已经进入到夜晚。回到猎人梦境后就能在地上的信使处找到“嗜血猎人之眼”以及“老猎人之铃”。

3. 传送回区域“教堂病房”，往左走能走到一个广场，在广场的右边的一棵老树旁停留一会，便会有“专机”把玩家送到 DLC 新区域“猎人的噩梦”。老猎人 DLC 所有的地点都可以经由大本营上方，教堂左方出口旁的墓碑传送。

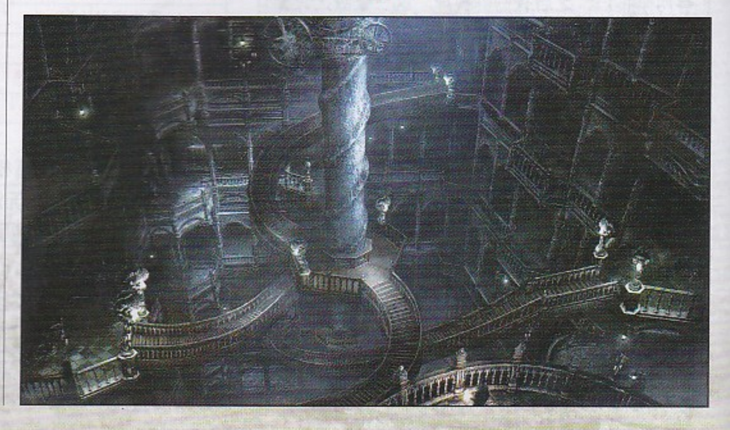

■联盟长


■“老树”的位置

流程攻略

笔者在通关本 DLC 时，所用的角色等级为 113，六大能力分别为 50、28、50、15、9、11。由于角色能力上的局限，很多 BOSS 的打法会根据于玩家自身角色的能力差异而发生变化，下文提到的 BOSS 打法只是众多打法的其中几种，有自信的玩家可以多尝试不同的打法。

最后一点需要注意的是，和本篇中一样，如果玩家在攻关流程中遇到“画风不太一样”的 NPC 的话，除非对方先动手，要不然不要擅自攻击。擅自攻击的话可能会失去了解本作剧情的机会。



猎人的噩梦

1. 这里其实本篇中“教堂病房”到“大教堂”的那一段路，当然由于DLC的故事是发生在本篇之前，这里的路线和景色也和本篇中不大相同。

2. 玩家在这里遇到的敌人大多都是些老面孔和猎人。后者大多单独行动，或者有几条猎狗陪伴左右，利用枪反可以较为轻松地解决他们，在同时面对多位敌对猎人的时候，请尽量拉开他们的距离并保持和他们一对一战斗。值得一提的是，这里的怪物和猎人与猎狗是敌对的，玩家可以对此善加利用。

3. 从教堂病房出来后往右走，沿着根茎一路往上走就行。中途玩家会遇到一位拿着“野兽切割刀”的猎人，他的攻击范围颇大，但硬直也较大。玩家可以躲闪后再趁机对其攻击，切记不要贪刀。

4. 左方的广场上有不少敌人，玩家同时也会在这里遇到两个猎人：其中一位拿到“野兽切割刀”，而另一位则拿着“轰天锤”，后者攻击力极高。玩家可以趁他们在和其他敌人战斗



的时候乘虚而入，只要解决其中一位剩下的就简单多了。

5. 右方往上便是我们前进的道路。在路上我们会遇到一名拿着“怪兽猎人曲刀”的猎人和两条猎狗，和之前遇到的猎人相反，这位猎人的攻击速度极快，但攻击力就和前两位低多了。往猎人身后跳下后便能打开闸门，之后玩家不幸“战死”的话就能直接往右方的楼梯往上走并直接省掉一部分路程了。

6. 来到大教堂前的楼梯，先不要上去，仔细观察正前方（面向大教堂楼梯的右方）有一个猎人，解决后往平台下跳，再沿着右边走，中途小心还有一条猎狗和“轰天锤”猎人。都解决后再往下跳便能在一具猎人尸体上找到新武器**“野兽切割刀”**。

7. 原路返回楼梯继续往大教堂方向走，中途小心从上面一滚而下的火球。在本编的大教堂前玩家



“射击锤徽章”的位置



■“野兽切割刀”的位置

会遇到两个杂兵试图打开教堂的大门。从教堂大门走出的家伙极其难对付，攻击力高不说而且部分攻击动作发动极快而且攻击判定颇大，当然，利用枪反（内脏攻击）依然可以轻松解决。

8. 在大教堂的尽头玩家可以获得重要道具**“眼形吊坠”**，获得后玩家就可以走出大教堂了。

9. 往大教堂右边的洞里走，前方的直路尽头会有机枪在阻挡着玩家的去路。玩家可以利用路两旁的掩体，趁着机枪射击的间隙往前推进即可。

10. 之后继续前进，前方会有几个扔“延时炸弹”的敌人，不值一提。另外还会有一个“轰天锤”猎人慢慢从屋中走出，小心别被围攻了。

11. 小黑屋里还有3个敌人，照明用道具请提前准备好。下楼后能在轮椅老人前方获得新武器**“轰天锤”**。不想被炸死的话拿到武器后就赶紧跑吧。

12. 小黑屋一层的右方便是前进的道路，而左方玩家会遇到一名兽化的猎人，速度极快，解决后能在他身上找到**“射击锤徽章”**。获得后就可从右方出口出去并继续前进了。

噩梦教会

1. 从小黑屋出来后玩家会来到一条血河，往右边的路尽头玩家会发现一个洞穴，里面会有一个拿着“加特林机枪”的猎人，极其难对付。玩家可以利用场景中央的石柱和他周旋并利用机枪射击的间隙对其发动攻击。击败他后能获得武器**“加特林机枪”**。

2. 获得机枪后继续深入洞穴，在尽头玩家会遇到一个杂兵版的“渴血兽”。由于光线原因，而且敌人数量众多，这里必须小心应付。解决后能在场景中找到新武器**“阿米戈达拉之臂”**。

3. 原路返回血河，这次往左走，不要直接从桥底走过去。直接往左上桥，小心桥上的敌人。过桥后往下走能在转弯口遇到NPC西蒙，和他对话后推开其旁边的门便能回到起点处：“猎人的噩梦”传送点。



■“旋转锯”的位置

4. 原路返回桥上，往桥的另一边下去，一路直走会遇到猎狗＋乌鸦＋“野兽切割刀”猎人的组合，先把猎狗解决，小心乌鸦的同时把猎人解决吧。当然，玩家可以选择无视敌人直接往左方的梯子处跑，只要爬上梯子就安全了。

5. 爬上梯子后往左跳下平台，解决一名“怪兽猎人曲刀”猎人后能在场景中找到武器“怪兽猎人曲刀”。

6. 再次爬上楼梯后继续前进会来到一个大血池。下去后立即往右方跑并躲在柱子后，这样就可以躲开两个大型敌人的视线。这两个大型敌人一个是拿斧头，另一个是拿着大炮，但由于是背对着玩家，玩家大可以从后袭击获得先机并逐个击破（在攻击后方的敌人时前面的敌人并不会觉察到）。

7. 斧头敌人出场的小道内（跳下血池后往左走），尽头能找到**“屠夫装”**。同时这里也是玩家召唤古老猎人（屠夫哥哥）的地点之一。

8. 血池的右后方便是传送点“噩梦教会”，回去大本营那里休整一下吧。

9. 重新回到噩梦后沿着教会的楼梯下去，下去后玩家的左方便是另一个古老猎人“亨列特”的召唤点。

10. 继续前进会遇到另一位猎人“从天而降”，击倒他后往下跳，在血河的尽头能找到新武器**“旋转锯”**。

11. 原路返回继续前进，中途小心来袭的“割喉老奶奶”。在山洞入口反方向的乌鸦处可以召唤联盟长帮忙战斗。深入山洞后便能遇到DLC的第一个BOSS：路德维格，神圣之剑。



■西蒙的位置

路德维格，神圣之剑

1.BOSS 战分为两个阶段，BOSS 血量降到 50% 以下时会进入第二形态，攻击方式会与第一形态截然不同。本场战斗比较特殊，玩家可以召唤最多两个 NPC 帮助自己战斗，召唤位置可以参考上文。值得注意的是，亨列特与屠夫哥哥不能同队。

2. 第一形态的战斗和一般大型敌人类似，“活在裆下”依然是首选。BOSS 的攻击大多威胁不大，躲开攻击后反击即可。

3. 第一形态有两招威胁较大，突进发动速度快威力高，但是攻击判定并不大，看准时机侧闪即可躲开。第二招BOSS会跳起并砸玩家，只要保持移动或者连续翻滚即可躲开，BOSS 具体的落点可参考地上的血滴（BOSS 身上的血会滴在地上）。BOSS 还有一招吐息攻击，不过动作很慢，玩家大可趁机攻击。

4.BOSS 在进入第二形态后，无论是 BOSS 的攻击方式还是背景音乐都开始变得宏伟起来。然而 BOSS 实际上变弱了不少，攻击范围比起第一形态小了不少，侧闪或者直接往 BOSS 怀里躲闪即可躲避大多数攻击。

5.BOSS 还会时不时发动剑气攻击，不过轨迹很明显很容易就能躲开。他还会高举大剑蓄力，之后会往他的正前方发动大范围攻击。范围几乎波及他面前的全部范围，虽然还是有轨迹可言，但由于效果过于绚丽，玩家一旦中招特效过后基本就是非死即伤。这招同时也是半跟踪性的，BOSS 高举大剑的同时会随着玩家的移动变换其面对方向。不过只要贴身然后在 BOSS 挥剑的一瞬间滚到 BOSS 后面即可躲开。

12. 击败 BOSS 获得符文“指引”，之后换上教会装（黑白即可）再和头部对话选择“是”即可获得武器 **“圣洁月光剑”**。玩家也可以直接击杀头部获得，选择“否”的玩家可以利用传送点回去大本营后再回来，回来后玩家会发现西蒙，和西蒙对话一样可以获得“圣洁月光剑”。





研究大厅

1. 地牢的房间现在全部都不能打开，还是继续前进吧。不过其中一个没锁的房间内放着新武器 **“格拉媞娅之拳”**。

2. 在大教堂内玩家会遇到两个白衣猎人的夹攻，其中一位会以远程攻击为主，利用地形把两个猎人分开后逐个击破吧。解决后在场景尽头使用道具“眼形吊坠”就可以来到第二个区域“研究大厅”了。在提灯旁还会再次遇到西蒙。

3. 研究大厅的可探索位置颇多，但是玩家需要走的路只有一条，就是往上走。首先沿着右边的楼梯上去，接着玩家会见到两个房间。右边房间内有着数量众多的敌人，进去探索前请做好准备，左边的房间是前进的道路。

4. 在这里顺便介绍一下这个区域探索的注意点以及新敌人。这个区域玩家的主要敌人会是病人（大头娃娃），这种敌人类似本篇中的“外星人”，虽然行动缓慢但一旦被其攻击打中就会连续受伤，对玩家威胁比较大的会是其会远程攻击的，攻击发动速度快，攻击力高且范围广，听到药瓶破裂的声音时请及时躲闪。后期玩家还会遇到无头版本，除非玩家弄出声响（例如撞倒场景物品或者攻击），无头版本并不会主动对玩家发动攻击。在路过平台外的药柜也要注意，部分药柜上的药物会破裂，其中的液体也会对玩家造成大伤害，躲闪的方法依然是靠声音来判断。

5. 进入左边房间后一路往上走来到四楼，中途玩家会遇到一个拿着输液杆的大块头，解决它还是无视由玩家自己判断，笔者推荐无视。

6. 之后还是沿着楼梯一路往上走，小心高台的轮椅老人的机枪攻击。玩家可以趁着轮椅老人在攻击其他敌人的时候往上冲。

7. 上到平台后玩家会来到一个分叉口，左走便是前进的道路，不过现在先往右走来到电梯间。来到电梯间后就能触发往下的电梯了，小心电梯间内的轮椅老头。

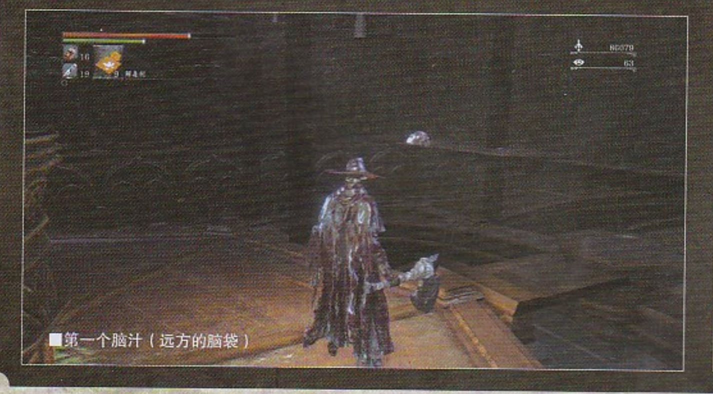
8. 搭下层的电梯下去就能回到区域的起点，这里玩家会遇到 NPC“大头女”艾德琳，跟她对话后能触发支线，之后玩家需要在本区域内帮她找“脑汁”。

9. 原路返回后往左走来到顶层，小心可不要摔下去了，中间的平台上会有一个开关，转动后整个场景就会发生变化（楼梯都往上上升了一层）。

10. 之后玩家需要去寻找“脑汁”，转动开关后在顶层的横梁上就能发现一个脑袋，过去打它一下就能获得第一个“脑汁”。第二个脑汁在下层机枪轮椅老头的所在地，转动开关后就可以到达中央的平台了，小心地解决猎人后就可以去“打脑袋”了。之后返回机枪老头所在地往右走，深处的房间内便是往下的电梯。

11. 之后就可以回去下层把“脑汁”献上了，注意的是每给完一次“脑汁”后都需要稍等一会（例如去死一死或者回大本营整理一下装备什么的）才能继续给第二次。给第二次的时候能获得“阳台钥匙”，这同时也是通往 BOSS 所在地的钥匙。“给完两次后就发现“大头女”变成“大头”了，打她一下获得“脑汁”后再跟她对话后就能获得符文 **“乳草”**。

12. 获得钥匙后就可以打开中层的阳台了，门后便是 DLC 的第二个 BOSS：失败者。



■第一个脑汁（远方的脑袋）



■第二个脑汁

失败者

1. 就和它们的名字一样，本场 BOSS 战的难度很低。失败者的攻击方式主要有三种：前方攻击、速度较快但没追踪性的远程攻击和速度较慢但带追踪性的远程攻击三种。前者是枪反（内脏攻击）的好机会，对操作有信心的玩家可以尝试一下。远程攻击的前者发动时间长，玩家可以利用中央的巨大植物作为掩体，后者则只要保持移动就能轻松躲开。

2. 失败者的数量会随着时间推移以及 HP 的下降而不断增多，虽然单体很弱但一旦被围攻还是很危险的。以中央的巨大植物作为掩体和它们绕圈并逐个击破吧。

3.HP 下降到一定程度后它们会举起双手召唤陨石，天色会瞬间转黑，这时候玩家只要用中央巨大植物为掩体，把视角调到上方观察落点即可轻松躲开。放心，失败者们这时候是不会攻击玩家的，玩家专心躲闪陨石即可。

13.BOSS 战胜利后就可以回去大本营休整一下了，之后再次回到“明木花园”，继续前进后调查场景尽头的尸体便能触发第三场 BOSS 战：精神塔楼的玛利亚修女。





精神塔楼的玛利亚修女

1. 和所有人形敌人一样，枪反（内脏攻击）依然是最有效的攻击以及反击方法，当然这也需要玩家有相应的技术和胆量。

2.BOSS 几乎所有近身攻击都可以通过前冲来直接躲闪并反击，反击后最多砍两刀之后就要停下并进行回避。

3.BOSS 的 HP 下降到一定程度后其武器就会变成血刀，攻击范围会增大，攻击手段多了两种远程蓄力攻击。其中一种为直线远程，节奏有点奇怪，玩家需要稍等一会再进行回避方能躲开。第二种为居合斩，范围虽广但距离就不如前者了，拉开距离躲开即可。

4.BOSS 的第三阶段会在血刀的基础上添加火焰，范围以及攻击力进一步提高，但对付的方法依然不变，前冲躲闪即可。

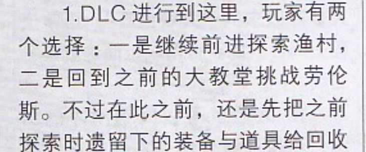
5. 顺便一提，被 BOSS 的近身处决技（发动方式是被她用特定招式反击打中，例如被她枪反）击中的话，玛利亚会在玩家角色死亡之前在玩家耳边细语一番，有兴趣的玩家的不妨死多几次试试看（笑）。

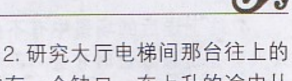
6. 击败 BOSS 之后能获得关键道具“天球钟面”，之后就可以在大钟前使用道具并来到最后一个区域：渔村。不过在此之前，先回去大本营把自己的符文换成“乳草”吧。





中盘





1.DLC 进行到这里，玩家有两个选择：一是继续前进探索渔村，二是回到之前的大教堂挑战劳伦斯。不过在此之前，还是先把之前探索时遗留下的装备与道具给回收了吧。

2. 研究大厅电梯间那台往上的电梯有一个缺口，在上升的途中从缺口跳下就能来到另一个平台。从平台的左边楼梯一直往下走就能找到新装备 **“洛赫盾”**。

3. 找到盾牌后往回走，这回往上走。在一个房间内能找到“地下室钥匙”。这条钥匙能打开地牢的其中两个房间，其中一个房间里藏着个猎人，击败他后获得 **“教会之镐”**。

4. 利用之前获得的“阳台钥匙”就能打开研究大厅一楼那扇被锁上的门。进去后往下跳能在花田中间找到 **“黑天之眼”**。打烂窗户后就能回到当初遇到两位白衣猎人的地方，在祭坛上能找到关键道具“劳伦斯的头骨”。之后别急着走，拉动旁边的开关坐着升降机下去，在下面的宝箱内能找到新武器 **“教会大炮”**。

5. 之后再次回到当初获得“眼形吊坠”的大教堂处便能挑战劳伦斯了。攻略选择的是先完成渔村的流程。



■“地下室钥匙”位置



■“洛赫盾”位置

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

渔村

1. 在刚刚来到渔村的时候，玩家会遇到一个自言自语的NPC，如果玩家有装备“乳草”的话，和他对话后能获得秘法**“诅咒之汤”**。

2. 在渔村中玩家能遇到的敌人主要是鱼人，不过对现在的玩家来说应该也不算什么威胁了。由于它们有点神出鬼没，小心不要走太快以至于被敌人围攻。

3. 不久之后玩家会来到一个广阔的场景，场景正中间是一口井。井前的女巫婆是DLC的新敌人，其跟踪攻击相当强力，不过只要在其发动前把它一刀砍倒就行。解决巫婆后不久左方会出现一个巨型鱼人（空手），其攻击力相当高，利用枪反或者抓住其攻击间隙反击吧。

4. 场景左边会有一个山坡，沿着山坡就可以来到建筑物二层。踢下梯子后就能创造通往起点的捷径。梯子左方的屋子内能获得“悲惨套装”，这套衣服能在之后的BOSS战发挥不小的作用。

5. 场景中的那口井里也是大有文章。井里玩家会遭遇两个巨型鱼人，首先玩家得先和一个带武器的巨型鱼人交手，对付它没什么好的方法，拉开距离躲开攻击后反击吧，枪反（内脏攻击）也是个不错的选择。第一个巨型鱼人HP下降到一定程度后第二个巨型鱼人（空手）会出现并加入战斗。战斗的思路基本不变，不过由于地形比较狭窄，在和敌人绕圈的同时小心不要被两头夹击了。击败第二个鱼人后就能在它身上找到玛利亚的武器“洛阳”。这里的战斗难度极高，玩家可以尝试使用“萨满的骨刃”来让两个鱼人互相残杀，觉得苦手的玩家可以先放着不管。

6. 之后就可以继续前进了。在接下来的流程中玩家会遇到多种敌人的围攻。鱼狗的叫声会让玩家陷入硬直，鱼人加上女巫婆的夹攻会让玩家疲于奔跑。这里玩家需要逐个击破，不要太早惊动上方的女巫婆、在一路往上的过程中玩家还会遇到一个带武器的巨型鱼人，建议无视。中途玩家会在左方遇见一间木屋，里面是提灯，回去休整一下吧。如果之前玩家和西蒙的见面都没错过的话（错过一两次也没问题，只要玩家没有和他敌对即可），这里会最后一次遇到西蒙。和他对话后能获得武器**“西蒙的弓刃”**和重要道具“地下室深处房间的钥匙“。



■井里的战斗相当困难，请提前做好心理准备。



灯塔小屋

1. 从木屋出来后继续往上走，接下来的场景中主要有两种需要玩家注意的新敌人。一种是拿着权杖的鱼人，这种鱼人会不断向玩家发动闪电攻击，一旦遇到就立即靠近并消灭它吧。第二种是凭空出现的敌对猎人，这种敌人会在固定地点出现，由于关系到一把武器以及支线的完成，所以下文攻略将优先寻找并杀死敌对猎人。

2. 这里玩家主要会在屋顶间行动，继续前进后会第一次遇到敌对猎人，解决他后就可以往左方的楼梯往下走。下楼梯后立即往下跳，回头并往木屋下层进发，在途中会第二次遇到敌对猎人，解决之。之后下方的区域就没什么重要的支线或者道具了，不过由于敌人强度不强，玩家大可在这里搜刮一番。值得一提的是场景旁的巨大湖面里有惊喜，路过的话可不要错过里面的景色。



■这里会第二次遇到敌对猎人，也是惟一一次不在必经之路上的。

3. 回到上层后往上走就能来到一个洞穴，沿着边沿一路前进即可，小心权杖鱼人即可。在发现对面平台有通往下方的楼梯后回头看能发现一扇铁门，打开后便能回到“灯塔小屋”的提灯处。

4. 往下走后的场景中有不少敌人只会在玩家靠近时才会“苏醒”，无视它们继续前进即可。

5. 洞穴左方的深处又是一个女巫婆，迅速解决后立即做好准备，因为第三次敌对猎人遭遇战即将开始。解决后就可以往右方跳下去了，跳下后先把中央的电梯启动吧，这是回到“灯塔小屋”提灯的捷径。

6. 正前方会遇到很多生物在跪拜的地方便是BOSS所在地，不过现在先不需要急着进去“受苦”。

7. 右方的山洞内玩家会遇到本编中最讨厌的敌人，这种敌人长着一个大脑袋并且会让玩家进入“狂乱”状态。和本编一样，速战速决才是王道。

8. 解决后往左走能回到之前遇到两个巨型鱼人的地点，之前没战胜它们的玩家可以尝试呆在上方平台并利用长柄武器（例如猎人斧）就可以轻松把鱼人解决。

9. 往右方走到尽头便是众多猎人梦寐以求的**“大块血石”**，正常流程一周目只能获得两块，而这就是第二块。

10. 之后就可以回到刚才的山洞，海岸的深处便是本作的第四个BOSS：科斯孤儿。

科斯孤儿

1.BOSS的攻击速度快且攻击力高，提前装备好针对“钝击”的防具（例如之前获得的“悲惨套装”）能让接下来的战斗稍微轻松一点。

2. 枪反（内脏攻击）对这个BOSS有着不错的效果，配合符文“血之沉醉”甚至可以在一次枪反后回复大半的HP。BOSS的攻击大多大开大合，枪反时机不难把握，但由于BOSS的攻击力很高，所以容错率较低。不过鉴于练习枪反基本没有消耗（回复HP可由“血之沉醉”代劳），



所以对自己技术有信心的玩家可以在BOSS的第一阶段多练习几次熟练一下BOSS的攻击节奏。

3.BOSS还会原地蓄力发动范围或远程攻击，两种攻击都是可以打断的，不过还是推荐直接躲开比较好。

4.BOSS的跳跃攻击是反击的好时机，如果玩家和BOSS保持一个适中的距离并保持锁定，BOSS跳跃时直接往前方移动（不需要翻滚，直接走就可以），那么BOSS落地后就会刚好处于玩家的正后方，此时蓄力背刺就可以让BOSS陷入硬直状态，之后玩家就可以接一下内脏攻击。BOSS的另外一招旋转攻击，两段式且第二段的范围会比第一段更广，同样的玩家可以贴身直接往BOSS左方躲闪，之后依然是个背刺的好时机。

5.BOSS血量下降到50%左右就会进入第二形态，枪反依然是个不错的打法。此阶段的BOSS会主动与玩家拉开距离并不断进行跳跃或者远程攻击。拉开距离躲闪吧，躲闪的过程中别忘了捉住BOSS攻击的间隙上前主动出击。闪电攻击只要仔细观察闪电方向并翻滚躲闪即可。

6.枪反苦手的玩家可以采取和玛利亚战斗时的策略，通过前冲来直接躲闪并反击的策略依然有效。HP降低的话就主动和BOSS拉开距离并重振旗鼓。BOSS的攻击频率虽然高但移动速度其实一般，只要不贪刀被秒杀的几率还是很低的。BOSS的身侧以及背后都是破绽，主动出击反而能让战斗的难度降低不少。

7.战胜BOSS后就能获得武器**“科斯寄生虫”**。

终盘

1.此时就可以去找劳伦斯“叙叙旧”了，当然玩家也可以选择在击败科斯孤儿前把劳伦斯打败。

2.在正式开战之前，先回去“地下尸堆”然后往地下室走，这里玩家会第四次也是最后一次遇到敌对猎人，把他解决后就可以往他左边深处的房间走了。在里面玩家会遇到之前遇到的敌对猎人的本体，如果之前四次都把他击退的话（具体位置参考上文“灯塔小屋”流程部分），这里把他解决后就可以获得武器**“血祭刀”**。之后玩家只要回到猎人的梦境再把武器**“穿刺枪”**给买到手（需要获得“射击锤徽章”，具体位置参考上文“猎人的噩梦”流程部分）。如果玩家是按照流程一路走过来的话，这时玩家就会解锁奖杯“老猎人的精华”。

3.一切准备就绪后就可以回到大教堂去迎接本DLC的最后一个BOSS：劳伦斯，第一个代理人。

劳伦斯，第一个代理人

1.玩家在战斗前可以召唤联盟长来帮助自己战斗，不过帮助实在有限就是了。

2.BOSS的第一形态没什么好说的，就和所有的大型敌人一样，拉开距离并躲闪攻击，之后捉住空隙反击即可。在BOSS的侧面和背面攻击的安全系数颇高，加上有NPC的掩护，第一形态对于战斗到此时的玩家来说并没什么难度。

3.BOSS的HP降到50%时双脚就会断掉并进入第二形态。第二形态的战斗就难多了，基本上同伴NPC也会在这一阶段开始就立即战死沙场。

4.第二形态的难点是BOSS的背后将不断有熔岩喷出，使得要攻击BOSS的后方难过登天。BOSS的正面攻击无论是范围还是威力都很大，正面和它对打的话玩家甚至可能撑不过10秒。所以玩家要时刻和它拉开距离，由于场景狭窄，小心不要被逼上绝路了。远距离是它还会喷熔浆，不过速度很慢可以忽略，玩家还可以趁机上前砍一刀。

5.虽然BOSS断了脚，但移动速度甚至比它第一形态还要快，连续的正面砸地（三到四下）可以用有节奏地连续后跳躲开（或者直接躲得远远的）。BOSS还会用它的左手（或右手）攻击，攻击后会有一个巨大的硬直，可以趁机上去砍一刀。

6.这个BOSS的第二形态的策略有点类似圣杯地牢中半血迷宫的“旧领主的看门狗”，保持中等距离然后引诱BOSS攻击，趁其空隙上去砍一刀然后立即后退一击脱离。说实话并不是一个太难的BOSS，但是在战斗的过程中必须有耐心。

7.当然，和“旧领主的看门狗”一样，玩家依然可以利用远程攻击来击败BOSS（血质流的“伊芙琳”或者本作新武器“西蒙的弓刃”的弓箭形态），拉开距离锁定头部射击能较为安全地击败BOSS，当然由于BOSS基本上是保持不停移动的，玩家必须时刻转移自己的位置以免被逼到死角。

8.战胜BOSS后获得符文**“怪兽之拥”**，之后回到和科斯孤儿的战斗场景把海岸上尸体的黑影杀死就能迎来本DLC的结局了。







全武器收集

名称	获得方式
怪兽猎人曲刀	参考上文“噩梦教会”流程部分
野兽切割刀	参考上文“猎人的噩梦”流程部分
轰天锤	参考上文“猎人的噩梦”流程部分
加特林机枪	参考上文“噩梦教会”流程部分
阿米戈达拉之臂	参考上文“噩梦教会”流程部分
旋转锯	参考上文“噩梦教会”流程部分
圣洁月光剑	战胜“路德维格，神圣之剑”后与BOSS对话，或与西蒙对话后获得
格拉媞娅之拳	参考上文“研究大厅”流程部分
洛赫盾	参考上文“中盘”流程部分
教会之镐	参考上文“中盘”流程部分
教会大炮	参考上文“中盘”流程部分
洛阳	参考上文“渔村”流程部分
科斯寄生虫	战胜“科斯孤儿”后获得
血祭刀	战胜四个指定敌对猎人后杀死地下室深处房间的NPC
西蒙的弓刃	参考上文“渔村”路程部分，直接杀死西蒙也可以获得
穿刺枪	获得“射击锤徽章”后在商店购买，徽章具体位置参考上文“猎人的噩梦”流程部分

本作剧情猜想

本作讲述的故事发生在本篇之前，发生在“猎人”这一组织刚刚建立之时。猎人组织刚建立的时候，由于组织架构的不成熟，部分猎人并不是为“保卫人民”而是单纯为了满足自己的杀戮欲望而进行狩猎。不过在初期，这种“害群之马”并没有做出什么出格的事情，不过这也仅仅是在他们进攻渔村之前而已。

科斯原为古神，死后尸体被冲到海岸上后，尸体以及其孩子被当地渔民所崇拜，在不知不觉间，渔民们也受到了古神的影响，变成了游戏中玩家所遇到的鱼人。而拜伦维斯则为研究古神的子嗣，盯上了科斯那力量尚未成熟的孤儿，他命令猎人对渔村发动攻击并夺走了孤儿。这也是为什么在进入“猎人的噩梦”时，玩家会听到“将诅咒降诸其子，降诸其孙，乃至后世”的话语。而通往研究大厅的升降机上，三个石像注视着的尸体，就是科斯孤儿。

“猎人的噩梦”等三个《老猎人》中出现的游戏场景都是这次事件相关的地点。其中“猎人的噩梦”是科斯孤儿为了惩罚猎人组织建立早期那些嗜血的猎人而制造出来的空间。事情起因为猎人组织攻击渔村杀害村民以及科斯孤儿。科斯这名字在本篇中其中一个BOSS“米克拉什 . 噩梦之主”的话中曾经提过，并声称它能赐予自己心灵之眼。这也是“眼形吊坠”的来历以及用途。

“研究大厅”是当年治愈教会做活体实验的地方，而所有实验研究的基础就是科斯孤儿。虽然游戏中并没有明确指出，但当年带领猎人们攻击渔村的人大概就是最初猎人格曼的徒弟，也就是玩家将会遇到的BOSS之一：玛利亚。不过玩家也不难看出，玛利亚此举并非自愿，之后她为了赎罪守护着这里并照顾这里的病人。而想必很多玩家已经发现了，玛利亚就是人偶的原型，本篇中还有有一个猎人工具叫“老猎人之骨”，通过与玛利亚的交手也不难发现这工具的主人大概就是她本人了。在与玛利亚的BOSS战前，她会跟玩家说：“尸体就应该让其好好安息。”乍一听“尸体”指的是玛利亚本人，但仔细一想就会发现她所指的其实应该是科斯的尸体，战胜玛利亚后玩家能获得通往渔村的道具，这也不难看出玛利亚实际是在用她的方式来守护着渔村的秘密。另一个关于本场BOSS战的细节是，在第一次遇到玛利亚的尸体时，玩家不难发现场景相当干净而且没有打斗过的痕迹，这也不难看出玛利亚真正的死因极有可能是赎罪意味的自杀。

西蒙有点类似本篇中的“乌鸦姐”，他和玩家一样都不是“猎人的噩梦”中的一员，而是来自于“现实”世界（相对意义上的“现实”世界）。身为教会猎人特殊部队的一员，他主要负责收集情报，并成为防止苦难爆发的第一条防线。当“猎人的噩梦”开始，雅南猎人（那些沉浸于杀戮快感的猎人）的数量开始大幅度减少，敏锐的他意识到了噩梦的存在并试图阻止。不过显而易见的，他最后失败并被猎人的幻影所追杀，因此这个重任自然也落在了玩家的身上。

追杀西蒙的布拉多则是另一个在DLC中戏份颇多的角色，他不断地在地下室内召唤自己的分身袭击玩家（以及西蒙）。从他的头部装备可以看出（杀害了一名变成为圣职员野兽的伙伴，并把它的头皮制成了这个头套），他很可能就是杀害劳伦斯的人。而联想起本篇中玩家遇到的第一场BOSS战（圣职员野兽），想必他后来也步上了劳伦斯的后尘。

本作的故事和大部分的克苏鲁神话类似，人类试图获取来自古代的智慧，但最终却引火上身，落得一个自取灭亡的结果。陷于其中的一部分人，包括玩家，都以为自己是正义的一方并且可以拯救这一切，但最终不是“变成猎物”就是落得一个失败的下场。也许《血源诅咒》的故事从一开始，人类就注定是失败的一方。从人类发现了位于地下的“修梅露遗迹”开始，它就已经注定了是一个充斥着疯狂与绝望的悲剧。

奖杯攻略

奖杯总数	6	铜杯	4	银杯	1	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	7/10
全奖杯所需时间	5至8小时
在线奖杯	无
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

DLC的奖杯和本篇一样简单粗暴，全武器收集＋全BOSS击杀就可以轻松100%。DLC的难度说实话还是挺高的，笔者还是推荐尽量以一周目或者二周目的状态进行游戏（当然还是一周目为佳）。而且支线剧情以及NPC存活等并不会影响武器以及装备的获得，总体而言，这个DLC能阻止玩家100%的大概就只有游戏难度自身了。



老猎人的精华

解锁条件 获得《老猎人》的所有武器。

获得方法 DLC的新武器一共有16种，详细获得方法以及地点可以参考上文流程部分。和本篇不同，DLC中的所有武器都不会在流程中错过。其中“血祭刀”需要玩家战胜四个指定敌对猎人后杀死地下室深处房间的NPC，“地下室深处房间的钥匙”除了按照流程所说跟西蒙对话对话之外，如果之前玩家不慎把西蒙直接杀死，在后来来到“灯塔小屋”传送点时，原西蒙所在地处能捡到“地下室深处房间的钥匙”。

科斯孤儿

解锁条件 战胜“科斯孤儿”。

获得方法 它大概算是DLC中最难的一个BOSS了，秘法流玩家可以尝试在第一次遭遇它时和它保持远距离，因为BOSS在出场时是静止不动的，这样做的话就可以利用秘法“遥远的呼唤”远距离活活把它屁死。如果玩家真的死活打不过去的话，这倒是个可以参考的打法，当然从获得游戏乐趣的角度来说，笔者并不推荐。

路德维格，神圣之剑

解锁条件 战胜“路德维格，神圣之剑”。

精神钟塔的玛利亚修女

解锁条件 战胜“精神钟塔的玛利亚修女”。

失败者

解锁条件 战胜“失败者”。



劳伦斯，第一个代理人

解锁条件 战胜“劳伦斯，第一个代理人”。


仁王


次世代
专辑VOL.5
NEXT GEN
SPECIAL
更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
次世代专辑光盘定价：38.00元
本手册随盘附赠不能单独销售